
MATRIX
ve felsefe

Matrix ve Felsefe

William Irwin

MATRIX ve FELSEFE

Sizin de kafanız Keanu Revees gibi Matrix'ten sonra karıştıysa bu kitap kesinlikle sizin için yazılmış. Eğer film kafanızı karıştırmadıysa, hemen bir doktora görünün. Matrix'i henüz seyretmediyseniz, o zaman bu kitabı mutlaka okumalısınız. Böylece bu filmin insanlar için neden o kadar önemli olduğunu bulursunuz.

Seçim sizin, hayatınızın sonuna kadar onun sonuçlarıyla yaşayacaksınız. Mavi hapı seçip bu kitabı tekrar rafa koyarak kendinize Matrix sadece bir film mi diyeceksiniz? Yoksa, kırmızı hapı seçip bu kitabı okuyarak, beyaz tavşanın peşinden mi gideceksiniz?

"Matrix ve Felsefe, filmdeki felsefi temaların neler olduğunu belirleyişi ve ele alışıyla, felsefi zenginlik açısından filmden daha üstün. Sizce akılcılar, deneyciler, gerçekçiler, gerçeküstücüler, maddeciler, bütüncüler, varoluşçular ve yapıbozumcuları Matrix hakkında ne düşünür? İşte bu sorunun cevabı Matrix ve Felsefe kitabında." Lou Marinoff, Felsefeci-yazar.

William Irwin, Pennsylvania King's Üniversitesi'nde Profesördür. Birçok felsefi esere editör olarak imza atmıştır. Hermeutik, Sartre, Platon, hukuk felsefesi ve felsefi pedagoji hakkında sayısız makalesi vardır.

Giriş

Matrix Üzerine Düşünceler

Siz olsaydınız hangi hapı seçerdiniz; kırmızıyı mı, yoksa maviyi mi? Cahillik mutluluk mudur, yoksa -ne olursa olsun- hakikati bilmeye değer mi? Matrix'i seyrettiğimizde aksiyon ve özel efektlerden etkilendik, ayrıca zihnimiz sorularla doldu. Yoksa biz de mi Matrix'in tutsaklarıydık? Bu film bir Hıristiyanlık propagandası mıydı? Yoksa Budist bir film miydi? Gerçekte bir kaşık var mı?

King's Üniversitesi'ndeki öğrencilerimden Adam Albert, Matrix'e ilk dikkatimi çeken kişi oldu. Descartes'in kötücül bir cin veya bir düş tarafından aldatılması ihtimali üzerine düşünceleri ile film arasındaki bağlantıyı hemen görmüştü. Benim kendi tecrübelerimle öğrencimin-ki, dünyanın çeşitli yerlerindeki felsefe profesörleri ve öğrencileriyle aynıydı. Hatta Philosophy Now dergisi öğrenciler arasında bir kompozisyon yarışması düzenledi: Konu: Hangi hapı seçerdiniz? Niçin?

Bu kitapta profesörler öğrencilerinin açtığı yolu izliyorlar. Her yazar filmin felsefi önemi üzerine sorular sorup cevaplar veriyor. Kültür eleştirmeni Slavoj Zizek'in ileri sürdüğü gibi, Matrix filmi, felsefecilerin mürekkep lekesi testidir. Felsefeciler onda kendi gözde felsefelerini görüyorlar: varoluşçuluk, Marksizm, feminizm, Budizm, nihilizm, postmodernizm. Kendi felsefi "izm'iniz ne olursa olsun onu Matrix'te bulabilirsiniz. Yine de film, kâğıt üzerine rastgele sıkılmış mürekkep lekelerinden daha fazla şey içeriyor; arkasında belirlenmiş

bir plan var ve felsefi olan birçok şeye bilerek temas ediyor. Büyük Sorularla yoldan çıkıp üniversiteden atılan çizgi roman çizerleri Wachoski kardeşler, filmin dokusuna birçok doğrudan ve dolaylı felsefi konuyu işlediklerini tereddüt etmeden dile getiriyorlar. Matrix ve Felsefe, filmin yazar ve sanatçıların niyetleriyle pek uğraşmıyor. Kitap daha ziyade filmin felsefi öneminin altını çiziyor.

Trinity'nin söylediği gibi bizi harekete geçiren bir sorudur. Katkıda bulunan yazarlar sorulan ele almak için başka felsefecilerle birlikte Platon, Aristoteles, Aqino'lu Thomas, Descartes, Kant, Nietzsche, Sartre, Sellars, Nozick, Baudrillard ve Quine'den faydalanıyorlar. Neyi bilebilirim? Ne yapmalıyım? Ne ummalıyım? Gerçek nedir? Mutluluk nedir? Zihin nedir? Özgürlük nedir ve özgür müyüz? Yapay zekâ mümkün mü? Bu soruları cevaplandırmak, bizi felsefenin birçok temel dalını keşfetmeye itiyor:

metafizik, epistemoloji, etik, estetik, ruh felsefesi, din felsefesi ve siyaset felsefesi. Sorular çok olmasına çok, ama bir buyruk kesin: UYAN!

İnsanlar popüler kültürü seviyor. Çağımızın ortak dili bu. Aali-yah'ın Matrix'in ikincisini bitirmeden önce öldüğünü biliyor muydunuz? Peki W.V, Quine'nin o tarihten bir yıl kadar bir süre önce öldüğünü biliyor muydunuz? Birçok insan pop yıldız Aaliyah'ı tanıyor olmasına rağmen, büyük bir felsefeci olan Quine'nin adını hiç işitme-miştir. Bu kitaba katkıda bulunan yazarların amacı, okuyucuyu pop kültüründen alıp felsefeye getirmek. Willie Suttan kendi işinin dehası bir suçlular kralıdır. Bir gün sormuşlar "Willie, neden banka soyuyorsun?" Cevabı yapıştırmış: "Çünkü paralar orada." Matrix gibi bir pop kültürü hakkında neden yazıyoruz? Çünkü insanlar orada.

Felsefi sorular sormak için Homer'in, Dante'nin ve Shakespeare'in eserlerini kullansak, kimse ses çıkarmaz. Matrix batı klasiklerinin listesine dahil değildir, ancak film yazın dünyasının büyük eserleriyle aynı felsefi sorulan gündeme getiriyor. Eğer felsefe, yalnızca felsefecilerin yazdıklarıyla ve profesörlerin hayatlarıyla sınırlı tutulsaydı, birçok insanın yanlış bir şekilde inandığı gibi sıkıcı ve kuru bir disiplin olurdu. Fakat felsefe her yerdedir; herkesin hayatıyla ilgilidir ve herkesin hayatını aydınlatabilir. Matrix "her yerdedir."

Bu kitap sadece felsefeciler için değildir, bir soru yüzünden sabaha kadar uykusuz kalan herkes içindir. Bırakın kitap felsefe hayatınıza bir son değil, bir başlangıç olsun.

Sahne l

Nasıl Biliyoruz?

l

Bilgisayarlar, Mağaralar ve Kahinler: Neo ve Sokrates WILLIAM IRWIN

- Onlara iyi gittiğini söyleyeceğim, Duvardaki gölgeleri seyrettiğimi. JOHN

LENNON

- Hayatımızı sık sık zincirlenmiş yaşarız Anahtarın bizde olduğunu bilmeden THE EAGLES

Birçok kişi Matrix filminin "bugüne kadar anlatılmış en büyük hi-kâye"nin bir yeniden anlatımı olduğunu hemen fark edecektir. Filmin İncil'le ilgili çağrışımları açıktır ve onun 1999'un Paskalya'sında gösterime girmesi söz konusu içeriği destekler. Ancak çok az insan Matrix filminin, "bugüne kadar anlatılmamış en büyük hikâye"nin, bütün karşı çıkışlara rağmen amacı için mücadele eden ve sonunda soylu davasını kanıyla ödeyen düşünür Sokrates'in hikâyesinin bir yeniden anlatımı olduğunu bilir.

İnsanların çoğu kültürümüzün bize sunduğu en büyük hikâyelerden birinden neden habersizdir? Bunun ana sebebi hikâye anlatma işini üniversite hocalarına bırakmış olmamızdır. Herkes üniversiteye gitmiyor ve üniversiteye gidenlerin ne yazık ki hepsi felsefe dersleri almıyor.

Her ne kadar 101 Soruda Felsefe diye bir kitap Sokrates'in hayatını yakından incelemek ve tutkulu bir şekilde tartışmak için ideal olsa da, çıkmaz ayın son perşembesini beklemek zorunda değiliz. Sokrates'in hayatı, tıpkı Hz. İsa'nın hayatı gibi çocuk kitaplarına girmeli, aile toplantılarında ve sınıflarda tartışılmalı, televizyondan yayınlanmalıdır. Hatta film bile yapılmalıdır.

Wachoski biraderler hikâyenin örtük bir yeniden anlatısında Keanu Reeves'i yönetmiş olabilirler, fakat Sokrates'in "af dilemeyen" hayatını sinemayla taçlandıran bir filmde ben olsam Steve Martin'i oynatırdım. Spielberg de yönetirdi. Matrix filmi aynı anda birçok şeydin Sokrates'in hikâyesini anlatmak bunlardan yalnızca biridir. Gerçekten de seyirciler hikâyeyi önceden bilmiyorsa, filmin bu yanını gözden kaçırabilir. Eğer hikâyeyi siz de bilmiyorsanız, izin verin bu yazı bir başlangıç olsun.

Sorular ve Görevler

"Tanrı'nın verdiği bir görevdeyiz," diyor Blues Brothers. Depolarında ağzına kadar benzin, ceplerinde yarım paket sigara ve Chicago'ya önlerinde iki yüz elli kilometre varken. Görevleri? Sevimli bir şekilde Penguen adını taktıkları bir rahibe tarafından büyütüldükleri bir yetimhaneyi kurtarmak için konser vermek.

Neo ise insanlığı yapay zekânın bihaber oldukları köleliğinden kurtarma görevindedir. Sokrates de ona Tanrı (Apollon) tarafından verilen bir görevdedir.

Bu görev ona Delphi'deki Kahin'in arkadaşı Chaerephon'a söyledikleri aracılığıyla verilmiştir. Görevi, eğer kabul ederse, doğduğu kentin insanlarını, Atinalıları "uyandırmak"tır.

Mahşer yerini andıran bir dans kulübünün çukurunda Trinity Neo'ya şunları fısıldar: "Bizi harekete geçiren aynı sorudur." Soru: Matrix nedir? Sokrates tıpkı Neo gibi, beyninin kıvrımlarına takılıp onu deli eden bir soruyla uğraşmaktadır: İyi bir hayat nedir? Soru sorma her iki kahramanımıza da bela getirir. Sokrates kendini tanrı tanımazlık ve gençleri baştan çıkarmakla suçlandığı bir mahkemede bulur. Neo ise Ajanlar tarafından "kanun kitaplarında yazılı bütün internet yasalarını" çiğnemekle suçlanır.

Sokrates hemşehrilerine sorular sorup duruyordu; bu sorular genellikle doğrudan sorulan, basit sorulardı, fakat daha sonra cevaplarının o kadar basit olmadığı ortaya çıkıyordu. Tıpkı usta bir avukat gibi, birbiri ardına, karşısındaki insanın bilgisizliğini ortaya çıkaracak daha zor sorular soruyordu. Örneğin Sokrates arkadaşı Euthryphro'na sorar: Kutsal nedir? Bir eylemi kutsal yapan şey nedir? Euthryphro cevap verir: "Kutsallık tanrıların sevdiği şeydir ve tanrıların sevmediği kutsal olmayanın karşıtıdır" (Euthrypbro 9e). Bu iyi bir cevap gibi görünür. Ta ki Sokrates daha zor bir soruyla gelene kadar. "Kutsal olan tanrılar onayladığı için mi kutsaldır, yoksa onlar onu kutsal olduğu için mi onaylarlar?" (Euthryphro 10a). Kolayca gözünüzde canlandırabileceğiniz üzere, Euthryphro bunu cevaplandırmada zor anlar yaşar ve Sokrates'e biraz daha darılır. Kişi kendi kendiyle çelişe,-ne veya bir yanlış yapana kadar sorular sorma sürecine Sokratik Yöntem denmektedir. Israrlı soru sorma, yalnızca öğrencileri (örneğin sözlülerde) rahatsız etmekle kalmaz, politikacıları da (istediğiniz örneği seçin) rahatsız eder. Fakat Sokrates'i toplumsal bilince sahip gençler arasında sevilen biri, kendinden başka bir şey düşünmeyen seçkinlerin gözünde nefret edilen biri haline getirmiştir.

Bu sorgulama biçimi daha ziyade kendini beğenmiş bir sohbet tarzı olarak görülse de, Sokrates kendi bilgisi söz konusu olduğunda çok alçak gönüllüdür. Ağzında pelesenk ettiği "Hiçbir şey bilmiyorum," sözü, her şeyi

bilmek bir yana, onun cehaletini anlatır. Peki hiçbir şey bilmeyen biri, neden herkesi böyle ısrarla sorguya çeker? Tıpkı Neo da olduğu gibi, Sokrates'in mükemmel serüveni de bir Kahin'in sözleriyle ve bilgi ile bilgeliğin doğasına dair bazı sezgilerle başlamıştır.

Kahin Ne Dedi?

Kahin, Morpheus'a Matrix'in kıskacını çözecek ve insanlığı hakikatle kurtaracak O'nu bulacağını söyler. Böylece Morpheus Neo'yu kablolarından kurtarır ve biraz tedavi, biraz Kung Fu'dan sonra, hatalı mı değil mi görmek için Kahin'e götürür.

Neo bu büyük olasılığa direnir, kaderinin bu şekilde önceden belirlenmiş olduğu fikrini reddeder ve Morpheus'a kadere inanmadığını, hayatının kontrolünün kendisinde olduğunu düşünmeyi tercih ettiğini söyler. Sokrates de kaderine aynı şekilde direnmiştir. Platon'un Sokrates'in Savunması başlığıyla kaydetmiş olduğu duruşmasında şunları söyler:

[Chaerephon] bir arkadaşımdır... [O] bir gün Delphi'ye gitmiş. Bu kadar yolu Kahin'e şu soruyu sormak için tepmiş... (dünyada] benden daha bilge biri olup olmadığını sormuş; Apollon'nun rahibesi [dünyada] daha bilge birinin olmadığını söylemiş. (Savunma 21a) Rahibenin bu yanıtını duyduğumda şu şekilde tepki gösterdim: 'Tanrı ne söylüyor böyle? Buradaki gizli anlam nedir? Ben küçük büyük hiçbir bilgeliğe sahip olmadığımı biliyorum. O halde benim bu kadar bilge olduğumu söylemekle ne demek istiyor?" (Savunma 21b) Gerçekten de hiçbir şey bilmediğini iddia eden birinden daha bilge biri nasıl olmaz? Sokrates bize Kahin'in öngörü niteliğindeki sözlerinin yanlışlığını göstermeye soyunduğunu anlatır.

Ben de şunu yaptım: Kahin'e "Bu adam benden daha bilge, oysa sen benden bilgesinin olmadığını söylemiştin" diyebilmek, yanıtının yanlış olduğunu ispatlayabilmek için, bulduğum her yerde, bilge görünen insanlara yanaştım.

(Savunma 21c)

Sokrates bir politikacı olan seçtiği ilk adamın, çok şey bildiğini sandığı halde hiçbir şey bilmediğini öğrenerek hayal kırıklığına uğrar. İnatçı bir

doğaya sahip olduğu için, araştırmasına devam eder ve önce Atina'nın meşhur oyun yazarlarını, ardından usta zanaatkarlarını sorguya çeker. Yine hayal kırıklığına uğrar. İronik bir biçimde Sokrates, ne kadar cahil olduğunu bildiği için gerçekten de Atinalılar arasında en bilge olanıdır.

Sonuç olarak Sokrates hemşehrilerini sorgulamayı, onlara kendi cehaletini göstermeyi, böylece onları uykularından uyandırmayı ve bilgi arayışına katmayı kendine görev edinir.

Sanki şehir, teşbihimi mazur görün, büyük, koca bir attır; fakat büyüklüğünden dolayı bir şekilde hantaldır ve harekete geçmek için at sineği gibi bir şey tarafından sokulmayı gereksinir. Sanının Tanrı beni bu şehirde, bütün gün durmak nedir bilmeyen, hareketsiz kısımlarınıza konan, her birinizi sokarak eyleme zorlayan ve her birinizi ikna edip eleştiren bir at sineği olarak yaşamakla görevlendirdi.

Tıpkı bir at sineği, pire veya bit gibi durmaksızın sorgulayan Sokrates şehrin büyük çoğunluğuna hakikati -cahilce yaşayanların sonunun mutluluk değil, sabun köpüğü olduğunu- anlatmaya çalışır.

Hikayelerdeki kahinlerin evi birbirinden farklıdır. Mitolojiye göre Zeus dünyanın merkezini bulmak için bir kartalını doğudan, bir diğerini batıdan gönderir. Bu kartallar Delphi'nin üstünde karşılaşırlar, böylece burası dünyanın merkezi veya göbeği olarak kabul edilir. Görkemli bir güzelliğe sahip Parnassus Dağı'nın yamaçlarında bir yer olan Delphi'de, Apollon, Pythia ismiyle de bilinen bir kahin olan rahibesine konuşur. Morpheus'ta Neo'yu belki dünyanın merkezine değil ama, Matrix'in ta kalbine; Kahin'in belki Parnassus Dağı'nda değil ama şehrin kenar mahallesindeki evine götürür.

Kendinden pek emin olmayan Neo, Morpheus'a sorar: "Kahin neyi biliyor?.. Her şeyi mi?" Morpheus yanıtlar: "[Ona sorsan] Yeterince bildiğini söyleyecektir."

Neo hâlâ şüpheli, "Hiç yanılmıyor mu?" Morpheus soğukkanlı, paradoksal bir yanıtla onu teskin eder. "Doğru veya yanlış terimleriyle düşünmemeye çalış. O bir rehber Neo. Sana yolu bulmanda yardım edebilir."

Delphi'deki Apollon Tapınağı'na giden bir erkek ziyaretçi (kadınlara yasaktır), kurbanlarını kesip hediyelerini sunduktan sonra, Kahin'in yardımcılardan birine, ona sorması için bir soru sorar. Üç ayaklı bir sandalyede oturan rahibe, Apollon'un nefesini, yani yerdeki bir çatlaktan çıkan buharları (muhtemelen etileni), içine çeker. Apollon'un rahibesi bir rock konserinde kafayı tütsülemiş

biri gibi, başka bir dünyanın anlaşılmaz diliyle konuşur. Bir rahip anlaşılmaz mırıldanmayı yorumlar ve muhtemelen şiir formunda dile getirir. Tıpkı 900'lü hatları arayan birinin edindiği bilge nasihat gibi, Kahin'in kehanetleri genellikle bulanık ve birden çok yoruma açıktır. Bildiğimiz üzere Sokrates, Kahin'in ondan daha bilge kimsenin olmadığına dair sözlerini şaşırtıcı bulur.

Kahin'in çok anlamlı kehanetlerdeki ününü bildiği için, onun hata yaptığını kanıtlamaya çalışır, fakat sonunda kehanetin ironik anlamını keşfeder. Vaktin Perslere karşı savaş için uygun olup olmadığı hakkında Kahin'e soru soran Kral Croessus, örneğin, Sokrates kadar bilge olamamıştır. Kahin'in ona cevabı şu olmuştur: "Bu savaşa girersen büyük bir krallık yıkılacak." Bu büyük haberi alan kral ordularını savaş alanına ve kendi mahvına sürer. Artık, ona hangi krallığı kastettiği konusunda hatasını işaret eden Kahin'e söyleyecek herhangi bir lafı yoktur.

Matrix filminin, sanal kentin kenar mahallesinde yaşayan Kahin'i, tıpkı, bir dönem erdemliliğinden kesin emin olunamayacak bir bakire yerine ellisini geçmiş kadınlardan seçilen Pythia gibi, büyük annemsi, siyah bir kadındır: "Beklediğin gibi değil, ha?" der Neo'ya Kahin. Kentli Kahin, Delphi'deki meslektaşından farklı olarak, onu arayanlarla yüz yüze görüşmektedir. Her ne kadar o da üç ayaklı bir sandalyede oturuyor olsa da, mutlulukla fırınından gelen kurabiye buharlarını içine çeker, sigarasından dumanlar koparır ve anlaşılmaz kelimeler mırıldanmaz. Fakat "sakın bunun sizi aldatmasına izin vermeyin" mesajı ne kadar açık olursa olsun, amacında Pythia'lı rakibinden geri kalmaz. Tuhaf bir şekilde burada soruları soran Kahin'dir. "Niçin burada olduğunu biliyor musun?" "Ne düşünüyorsun? Sence O sen misin?" Neo yanıt verir,

"Bilmiyorum." Sokrates hiçbir şey bilmediğini söylemeyi alışkanlık haline getirmişti; oysa Neo gerçekten bilmiyordur. Kahin'in nükteli bir biçimde

belirttiği gibi, [Neo] sevimli fakat pek zeki değildir. Kahin Neo'un kendisinin O olmadığı sonucunu çıkarmasına izin verir ve ona, O olmanın âşık olmak gibi olduğunu söyler. Hiç kimse sana bunu söyleyemez. "Kemiklerindeki sızıdan anlarsın." Ne yazık ki kötü bir kurguyla ona söyle söyler. "Sende yetenek var, fakat sanki bir şey bekliyorsun." "Ne?" diye sorar Neo. Onun kehanetimsi yanıtı şu olur: "Belki gelecek hayatını. Kim bilir? Bu tür şeyler hep böyle olur."

Kahin -elbette ki kötü bir niyetle değil -seans sırasında bedava bir nasihat de verir. Mutfak kapısının üstünde asılı bir levhayı işaret ederek Neo'ya orada ne yazıldığını bilip bilmediğini sorar. Latince, der, anlamı "Kendini Bil." Bu bilgelik gerçekten de Kahin'in kehanetini anlamlandırmanın anahtarıdır. Aynı söz Delphi'deki Apollon tapınağında ("barbarlara özgü" Latince ile "Temet Nosce" değil ama) Yunanca crorutov diye yazar. Pythia'dan gelen herhangi bir kehaneti yorumlamak, Kahin'in verdiği fiili yanıttan daha önemlidir. Sokrates bunu fark etmiş ve şu maksimle yaşamıştır. "Sorgulanmayan bir hayat yaşamaya değmez." Kral Croessus, daha önce gördüğümüz gibi kendini bilmiyordu ve bunu cezasını fazlasıyla ödedi. Neo ancak zamanla kendini bildi, böylece kendine inanmaya başladı ve Kahin'in kehanetinin derinliğini doğruladı; yani, Morpheus O'nu buldu ve Trinity O olan ölüye âşık oldu.

Kendini bilmek anahtardır. Bu anahtar yoksa, başka bilgilere sahip olmanın hiçbir anlamı yoktur. Bu konu yalnızca Sokrates ve Matrix için değil, felsefi yönleriyle öne çıkan diğer filmlerde de sık sık işlenir. Fight Club bir ergenlik sorusu sorar gibi görünür: "Hayatında hiç kavga etmemişsen, kendini nereye kadar tanıyabilirsin?" Kurgu ve "kavga" ilerledikçe, bunun salakça ve yalnızca erkeklere özgü bir soru olmadığını görürüz. Kavga vasıtasıyla kendimizi tanırız. Yine Boys Don't Cray filmindeki Marlon Brandon'un kendini ve diğerlerini aldatışının getirdiği felaketimsi sonuçlar buna bir örnek teşkil eder. Keza Memento şaşırtıcı bir soruyla uğraşır: Kendime yalan söylemem nasıl mümkündür? Hafıza kaybı yoksa cevabın bir parçası mı? Hollywood ve Atinalılar anlaşılan hemfikirler: sorgulanmayan hayat hayat değildir.

Kenar mahalle Kahin'i meselesini tamamlamak için, Delphi'de yazılmış olan başka bir bilgeliğin de mutfakta sergilendiğini hatırlayalım; "Hiçbir

şeyde aşırılığa kaçma". "Bir kurabiye al," der Kahin Neo'ya, "birkaç kurabiye al" veya "canının istediği kadar kurabiye al," demez. Güzel koktuklarını biliyoruz, belki de Neo onları tıkınmak istiyordur. Kahin aynı zamanda tuhaf bir şey içmekte (muhtemelen bir kokteyl) ve sigara tüttürmektedir. Tahminen o, bu tür şeylerin keyfini aşırılığa kaçmadan çıkarabiliyor. Bu, Ajan Smith'in gittiği yerdeki kaynakları tüketen, tüketince başka bir yere yönelen virüsler olarak insan tanımıyla kesin bir zıtlık içindedir.

Efsaneye göre Delphi'deki Kahin'e ilham veren buharlar, bir zamanlar bütün insanlara acıkmış, fakat insanlar bu imtiyazı kötü kullanıp buharın geldiği deliğin içine atlayıp kendilerine zarar vermişler. Yalnızca Pythia'nın "Apollon'un nefesini" solumaya izinli olduğu ve yorumlayıcı rahibin akıl danışana aktarmak için kehaneti dinlemek zorunda kaldığı vakitler, akıl danışmaya gelenin Tanrı'dan iki kat uzaklaştığı vakitlerdi. Eğer iyice sindirilirse, "Kendini Bil" ve "Hiçbir şeyde aşırılığa kaçma" bilgelikleri, Seçilmiş Olanı insanlara hakikati anlatmaya yetkili kılacaktır. Belki ancak bundan sonradır ki herkes "kehanet dumanını soluyabilir" ve Tanrıyla temas kurabilir.

İki Mağaranın Hikâyesi

Morpheus Neo'ya "Zihnin için bir hapishanede," der. Köleler, savaş mahkûmları, toplama kampı kurbanları bile, an gelir, zihinlerinde özgür olurlar. "Bedenime sahip olabilirler, ama ruhuma asla." Köleliğe ve mahkûmiyete karşı bu direniş çağlar boyunca birçok kahramana şiar olmuştur. Örneğin Epictetus, Fredrick Douglass, Viktor Frankl, James Bond Stockdale, Nelson Mandela, John McCain, Malcolm X, Rubin "Hurricane" Carter. Zihin için bir hapishaneden daha kötü olan şey, bir zihin hapishanesidir; içinde olduğunu bilmez, bu yüzden de kaçma isteği duymazsınız. Böyle bir hapishanenin içinde olan bir insan, özgür bırakıldığını nasıl anlayabilir ki?

Varsay ki onlardan biri serbest bırakılıp ayağa kalkmaya zorlansın, geriye dönsün ve gözlerini ışıktan ayırmadan yürüsün, bütün bu hareketler acı verecektir ve gözleri eskiden beri görüp durduğu gölgelerin ait olduğu nesneleri göremeyecek kadar kamaşmış olacaktır. Biri ona eskiden gördüklerinin anlamsız bir yanılsama olduğunu, fakat şimdi bir şekilde

hakikate daha yakın olduğunu ve daha gerçek nesnelere baktığını, daha doğru bir bakışa yaklaştığını söylese, bu kişi ne düşünür dersiniz?.. Şaşırıp, kendine şimdi gösterilen nesnelerin eskiden gördüklerinden daha gerçek olmadığına inanmayacak mıdır?"

Bu satırlar Platon'un mağara alegorisi (ayrıca benzetmesi, miti, mağara meseli) diye bilenen bir hikâye anlattığı Cumhuriyet (514c) kitabından alınmıştır.

Bununla birlikte anlatı, Neo'nun Matrix'ten kurtarıldığında yaşadığı güçlüğü çok iyi tarif etmektedir.

Mağaradaki mahkûmlar, boyunlarından, ellerinden ve ayaklarından zincirlenmişlerdir. Doğuştan itibaren bu haldedirler ve başka hiçbir hayat mevhumları yoktur. Gardiyanlar, bir gölge oyununda olduğu gibi, ateşin önünde hayvan şekillerini geçirirken, gölgeler önlerindeki duvara düşer. Mahkûmlar duvardaki -gerçek hayvanların değil, tahtadan oyma şekillere ait- gölgeleri seyreder. Bu gölgeleri mümkün kılan ışık, en iyi ışık, yani güneş ışığı değil, bir ateşin ışığıdır. Ne var ki mahkûmlar tutsak olduklarını bilmezler ve kendilerince tecrübe edilen dışında herhangi bir gerçekliğin var olduğundan kuşkulanmazlar. Gelgelelim bir gün, mahkûmlardan biri serbest bırakılır, dış dünyaya çıkarılır ve orada, güneş

ışığında, şeyleri bilfiil oldukları gibi görür. Bencil bir şekilde dış dünyada kalmaktansa, esaret içinde yaşadıklarını ötekilere anlatmak için geri döner, arkadaşları onun delirdiğine inanarak, alayla karşılık verir.

Bu hikâye Platon'un hocası Sokrates'in hayatına benzer. Deli olduğu düşünülmüş ve nihayet dikkatleri daha yüksek bir gerçeklik düzlemine çekmeye çalıştığı için ölümle cezalandırılmıştır. Elbette Matrix'ten kurtulan ve "hakikat çölünü" gören Neo'nun hikâyesine de benzemektedir. Neo, tıpkı Platon'un mahkûmu gibi, kendinin zincirlenmiş veya daha kesin bir ifadeyle, Matrix'in yanılsatıcı gölge oyununu zihninde canlandıran siyah kablolara bağlanmış olduğunu öğrenir. Platon'un mağara alegorisinde mahkûmu kimin kurtardığı belli değildir; ne var ki Matrix'te bu kişi Morpheus'tur (Morpheus Yunan mitolojisinde, rüyalar yoluyla şekillerde değişiklik yapan uyku tanrısının ismidir). Neo, yukarı doğru çekiştirilmek zorunda kalınmış olması gereken Platon'un mahkûmu gibi, pembe bir

mağara bulamacının içinde kabloyla bağlanmış halde uyuyan diğer bihaber mahkûmların görüntüsü karşısında ilk önce korkuya kapılır. Neo şimdi gördüğü şeyin gerçek olduğunu ve eskiden bir düş dünyasında yaşamış olduğunu kabul etmek istemez.

Morpheus "Bu insanların çoğu fişlerinin çekilmesine hazır değiller," diyerek Neo'yu teskin eder. Tıpkı Platon'un mahkûmunun mağaranın dışındaki gerçek dünyaya ağır ve acılı uyum sağlama dönemi gibi, Neo'nun iyileşmesi de acılıdır.

"Gözlerim neden acıyor?" diye sorar Neo. "Çünkü onları daha önce hiç kullanmadın," diye yanıt verir Morpheus.

"Eğitimin kökü acı, meyvesi tatlıdır," diye yazar Aristoteles. Biz de eğitim kelimesinin İngilizce'de etimolojik olarak "dışarı çıkarmak" anlamına geldiğini unutmamalıyız, Mahkûm mağaradan, Neo Matrix'ten dışarı çıkarılmıştır. Hipokrat Yemini hekimlere tıbbi bilginin sahipleri değil, taşıyıcısı ve yayıcısı olduklarım hatırlatır. Başkalarına yardım etmek için bilgiyi paylaşmak zorundadırlar. Felsefe eğitimi alanları ise bağlayan ciddi bir yemin yoktur, fakat bu bilgiyi paylaşanların sayısı hiç de daha az değildir.

Platon'un firari mahkûmu güneş ışığındaki iyilik ve bilgi dünyasında kalabilirdi, fakat geriye döner ve ötekilere yardım eder. Bu mahkûm eski inanışlarına ve hayatını eskiden olduğu gibi yaşamaya dönmektense, "Homeros'un Achilles'i gibi hissetmez mi, tek karış toprağı olmayan bir adamın evinde karın tokluğuna çalışan bir köle olmayı yeğlemez mi," (Cumhuriyet 515d) her şeye katlanmaz mı? Neo da, Cypher'in aksine, sahte bir hakikate dönmektense her şeye katlanmaya razı olacaktır.

Bilgi ve Hakikat

Mağara alegorisi sadece Sokrates'in hikâyesinin yeniden anlatımı değildir; hatta bu, alegorinin en önemli yanı bile değildir. Platon alegoriyi daha ziyade okuyucuya daha yüksek bir hakikat düzeyini, Formları işaret etmek, okuyucuda bu dünyaya bir açıklığı teşvik etmek için kullanır. Biz - hepimiz - mahkûmlara benzeriz; çünkü sık sık içinde yaşadığımız hakikatin var olan en yüksek hakikat olduğunu varsayma hatasına düşeriz. Platon'a göre, beş

duyumuza hitap eden hakikat düzeyinde tecrübe ettiğimiz her şey, daha yüksek bir hakikat düzeyinin, Formların yoksul taklitleridir. Güzel günbatımları, adil eylemler ve gerçekten güzel bir Çin yemeği tecrübe edebiliriz; fakat bütün bunlar mükemmel Formların sadece taklitleri, kendinde Güzellik'in, kendinde Adil'in, kendinde İyilik'in vs. kopyalarından ibarettir.

Akıldaki hangi soru insanda Formlar arayışını başlatır? Platon ve Sokrates duyular vasıtasıyla değil, yalnızca akıl vasıtasıyla anlamanın önemini öğretir.

Morpheus Neo'ya hiç kimseye Matrix'in ne olduğunun anlatılamayacağını söyler.

Bizzat "kendin görmelisin." Formlarda olduğu gibi, Matrix'i kavramayı sağlayan şey, kelimenin gerçek anlamında "görme" değil, doğrudan bir bilmedir. Bu makale, hatta Pla-ton'u okumak bile, size Formların gerçekte ne olduğun tam anlamıyla öğretemez. Platon'un diyaloglarının insanda yarattığı kafa karışıklığının, zorluğun sebebi kısmen budur. İnsanı kendini soru sorarken yakalar: Adalet nedir? Aşk nedir? İyilik nedir? Her şey bir yana Form nedir? İşte Sokrates'in başının belaya girmesinin sebebi de zaten budur. Okumasına okuyun, fakat soru sorarken dikkatli olun.

Aklın duyulardan daha önemli olduğunu Neo da öğreniyor. Zihin maddeden önemlidir. Platon için fiziksel olan, Form kadar gerçek değildir, Neo için ise aslında "kaşık yoktur." Neo ilk insanları esaretten kurtaran adamın reankarnasyonudur. Platon için ise beden ve zihin birbirine öyle yabancıdır ki birliktelikleri daha doğuştan travmatik bir şekilde hafıza kaybına, bir tür unutkanlığa sebep olur. Bu Cypher'in uğruna hain bir anlaşma yaptığı toptan bir bellek kaybı değildir, fakat daha ziyade Dozer'ın ölümcül ay ışığı likörünü çok fazla içtikten sonra bir insanın yaşayacağı akşamdan kalmalıktır. Ayrıntılar doğru zaman ve ipuçlarıyla hatırlanabilir. Platon için deja vu Matrix'te beklenmedik bir plan değişikliği değil, Formların bir hatırlanmasıdır (anam-nesis). Yeniden doğumlar esnasında ruh bedenden geçici olarak kurtulunca, Formları seyrederiz. Dünya gezegenindeki bütün öğrenmeler, aslında, sıradan nesnelerde bulunan bir benzerlikten yola çıkarak, Formların hatırlanma sürecidir. Örneğin, bir çocuk çiçeklerin güzel

olduğunu öğretilmeye ihtiyaç duymaz, bunu Güzellik Formu'nu hatırlama ve çiçekteki güzellik payı vasıtasıyla bilir.

Felsefe: Az Kullanılan Yol

Arabayla Morpheus'u görmeye giderken, Neo aklından geri dönmeyi geçirir; fakat Trinity ânı bir buhrana dönüşmeye zorlar. "Sen daha önce aşağıda bulundun Neo. O yolu biliyorsun. Tam olarak nerede bittiğini biliyorsun ve ben senin orada olmak istediğini biliyorum."

İnsan Robert Frost'un meşhur dizelerini hatırlamadan edemiyor. "Az kullanılan yolu seçtim/ve bütün hayatım değişti." Bu çok sevilen alıntının, bu kapanış sözünün, gerçekten kaç insana uyduğunu hepimiz merak etmeliyiz. Eğer bu alıntıya çoğunluk sahip çıksa ve fiilen onu yaşasa bile, eninde sonunda hiç olmazsa bir büyük cadde ve hâlâ trafik sıkışıklıkları olurdu.

Kırmızı hap cesur tercihin yeni sembolüdür; birçok insan Neo'nun yerinde olsaydı bu hapı seçeceğini söyleyecektir. Bu yüzden her zaman öğrencilerimden, felsefeye giriş dersimin sonunda, sınıf kompozisyonları düzeltmelerimden birinin üzerindeki kırmızı ve mavi fosforlu kalem çizgilerini koklamalarını isterim.

Eğer kırmızı mürekkebi solurlarsa, felsefede ustalaşır ve "tavşan deliğinin ne kadar derine gittiğini görürler. Fakat mavi mürekkebi solurlarsa, daha önce seçmiş oldukları -doğru- yola geri dönerler, bir zamanlar evrenin gizemleri ve meselelerine dair sorular üzerine düşünmüş olduklarını unuturlar.

Öğrencilerimden bir çoğunun buna canı sıkılır. Böyle bir seçimin olmadığını düşünmek isterler. Gerçekte hiç kimse felsefede ustalaşamaz, çünkü bu mümkün değildir. Fakat birkaç özel insan var ki, bilginin ve hakikatin şehvetine hiçbir şekilde direnemez.

Şüphecilik, Ahlak ve Matrix

GERAD J. ERION ve BARRY SMITH

Birçoğumuz dünyanın göründüğümüz, hissettiğimiz, duyduğumuz gibi olduğuna inanırız. Size sorsak, şu anda bir koltukta oturuyor, bu kitabı okuyorsunuz ve muhtemelen böyle olduğuna inanıyorsunuz; orada, bir koltukta oturuyor olmanız, okuyor olmanız sizin için bir gerçek. Öyle ki böyle bir şey üzerine düşünmeyi gereksiz görüyorsunuz. Çünkü her şey çok açık, soluduğunuz hava kadar kesin. Kim böyle sorularla uğraşır ki?

Thomas Anderson'da aynen sizin gibi kendinin saygıdeğer bir yazılım şirketinde çalışan, vergi ödeyen, ev sahibine yardım eden, uygulamalar yazan bir bilgisayar programcısı olduğuna inanıyor. (Elbette, öteki hayatında "Neo" lakaplı bir hacker olarak yasa dışı faaliyetlerde bulunan biri olduğuna ve bu hayatı bir tek kendinin bildiğine, yetkililerin ondan haberdar olmadığına inanıyor.) Yani Anderson gerçeğin tıpkı sizinki, benimki gibi olduğuna inanıyor; işte ona içinde yaşadığını düşündüğü ve her gün gördüğü dünyanın gerçek olmadığını öğrenmenin onun için acılı olacağı bu yüzden söyleniyor. Anderson'un olağan hayatında yaşadığı rahat hükümranlık gerçekte, insanları tükenmez bir enerji kaynağı olarak yetiştiren, harmanlayan yapay zekâlardan oluşan bir sistemin beyninde yarattığı, kasıtlı, devasa bir yanılsamadır.

Morpheus'un Neo'ya bu yanılsama dünyasına dair yaptığı açıklamada söylendiği gibi, bu "Matrix" her yerdedir.

O her yerde. Hatta burada, bu odada. Pencereden dışarı baktığında, televizyonu açtığında gördüğün şey odur. İşe gittiğinde, dua ettiğinde, vergilerini ödediğinde onu hissedersin. O senin gözlerine bağlanan ve seni aslında bir köle olduğuna, hakikate kör eden dünyadır. Neo, diğer bütün herkes gibi sende zincirlerinle, koklayamayacağın, dokunamayacağın, göremeyeceğin bir hapishanede doğdun. Bir zihin hapishanesinde.

Anderson ve çağdaşları kendilerinin, kitaplar okudukları, futbol maçları seyrettikleri ve bu tür başka faaliyetlerle meşgul oldukları bir dünyada yaşadıklarını sanma hatasını işliyorlar. İşin aslı, bütün hayatlarını bio-elektrik enerjilerini toplayan ve bilgisayar efendilerine veren bir tüpün içinde geçiriyorlar.

Neo bu durumu ilk öğrendiğinde kusuyor ve (yapay bile olsa) daha önceki, Matrix'teki hayatına geri dönmeye çalışıyor. Neo'nun güverte

arkadaşlarından Cypher için bu durum öyle korkunçtur ki (yine yapay bile olsa) Matrix'in yalanlarına dayanan zengin bir hayat karşılığında Morpheus'a ihanet etmeyi kabul ediyor. "Cehalet mutluluktur," der. Ajan Smith'le anlaşmasını tamamlarken. Bu edebi uydurma bizi korkuttuğu ölçüde felsefi sorulan uyandırabilir. Çünkü bazı filozoflar bizim, Matrix benzeri bir sürekli yanılsamalar dünyasında tutsak olduğumuzu iddia edecek kadar ileri gitmiştir. Buradaki amacımız örneğin Rene Descartes gibi bazı Batı düşünürlerinin dünyasındaki bu tür iddiaları, yani, hepimizin bir Matrix'in içinde yaşadığımız varsayımını araştırmak. Bu fikrin temel bir hataya dayandığını ve onun en iyi durumda metafizik bir isyan tavrını temsil ettiğini göstermek istiyoruz. Ayrıca, sonuç bölümünde, Cypher'in Matrix'e dönme seçiminin ahlaki yönlerini inceleyerek, yanlış ahlaki ilkelerinin onu ciddi ahlaki meselelerde hatalı karar vermeye ittiğini göstereceğiz.

Bir Matrix'de Yaşıyor Olabilirsiniz: Rene Descartes ve Kötücül Cin
Gördüğümüz, işittiğimiz ve dokunduğumuz dünyanın bir yanılsama olabileceği varsayımını felsefede savunan duruş, şüphecilik olarak bilinir. Şüpheciler dış dünyanın var olduğunu kesin olarak bilemeyeceğimizi ileri sürer. Böylece, tıpkı Matrix'in kahramanlarının içinde yaşar göründükleri gündelik dünyadan kuşkulanmaya başlamaları gibi, dış dünyaya dair bilgimizden şüphe etmenin olanaklı olduğunu söylerler.

Şüpheci varsayımlar özellikle iki tür insana çekici gelmektedir. İlk grup, ebeveyn otoritesinin kesin kabul ettiği gerçeklerine isyanın bazen onları "Hiçbir şey göründüğü gibi değildir!" veya "Gerçeğin ne olduğunu bir tek ben biliyorum!" yargısını vermeye iten, metafizik bir biçime büründüğü ergenlerdir.

İkinci ve daha önemli grup kendilerini iki gruba ayıran felsefecilerdir. Birinci grup metafizik bir isyan yaşadıkları dönemi atlatamayan, saçma ve apaçık hatalı varsayımlar geliştirmekten keyif, zevk alan felsefecilerden oluşur. Bu ilk sınıfa giren felsefeciler, ergenliğin şüpheci sloganlarına inandığını söylemekten çekinmez. Ama burada bizim için önemli olan grup, ikinci gruba giren felsefecilerdir. Bu ikinci grup, örneğin Descartes, Matrix benzeri senaryoları hakikat ve bilgiye dair temel sorulan araştırmak için yararlı araçlar olarak görür.

Descartes bir klasik haline gelen İlk Felsefe Üzerine Düşünceler kitabında şüpheci bir sav geliştirir. Bu etkili savın amacı, şüpheciliğin doğruluğunu göstermek değil, bilime sağlam bir temel kazandırmaktır. Descartes bu görevi yerine getirmek için İlk Felsefe Üzerine Düşünceler kitabına bir kararını açıklayarak başlar. Bu karara göre, en ufak bir kuşku duyduğu bütün inançları askıya alacaktır. Ancak kelimenin tam anlamıyla mutlak kesin inançlar Descartes'in sınavından geçebilecektir ve bilime sadece böylesi inançlar güvenilir bir temel oluşturabilir. Descartes'ın köktenci şüpheciliği yöntemseldir. Yani, entelektüel bir amaca hizmet etmek için tasarlanmıştır. Descartes'ın düşüncesinin bu aşamasında bütün kuşkulu inançları gerçekten askıya aldığı doğru değildir. Bu, geçici, amaca ulaşıldığında atılacak bir askıya almadır.

İnançları askıya alma sürecinde ilk atılacak olanlar Descartes'ın duyumlara dayanarak oluşturmuş olduğu inançlardır. Birçok fikrimizi görme, işitme, dokunma, koklama ve tat alma duyularımız aracılığıyla topladığımız bilgilere dayandırırız. Örneğin apartmanın dış kapısında gördüğümüz ev arkadaşımızın okuldan/işten döndüğüne ve deminden beri kapıyı açmaya uğraşanın o olduğuna inanırız, yine anahtarlarını unuttuğu sonucuna varırız. Bununla birlikte, Descartes'ın dediği gibi, "bazen duyularımızın aldatıcı olduğunu görürüz." Bu özellikle küçük ve uzaktaki nesnelere dair duyularımız için geçerlidir, fakat diğer bütün nesneler içinde bir doğruluk payı içerir. Apartmana girerken gördüğümüz, kapının kilidiyle uğraşan kişi aslında bir hırsız olabilir. Çünkü duyularımız sık sık bizi aldatmaktadır ve duyularımıza dayandırdığımız birçok inancımız Descartes'ın yüksek standartlarına uymaz, bu yüzden onun tarafından kapı dışarı edilirler.

Akıl yürütmesine devam eden Descartes, şu anda bir koltukta oturup, bu kitabı okuduğunuz inancı gibi karşı çıkılması görece zor inançlardan bile kuşkulanmanın mümkün olduğunu ileri sürer. Elbette bu tür inançlar, ev arkadaşınızı gördüğünüze, onun kapıyı açmaya çalıştığına dair inançlardan daha güvenilirdir.

Bununla birlikte Descartes düş gördüğümüz zaman tam da bu tür şeylerde yanıldığımızı işaret eder. Düşünüzde kendinizi bir koltukta oturup kitap okurken görebilirsiniz, oysa gerçekte derin bir uykudasınızdır. Uykudan

uyanana kadar, düşteki hayatı, uyanık hayatımızdan ayıramayız. Morpheus Neo'ya şu soruyu sorarken, bu noktadan hareket eder:

Hiç sana gerçek gibi gelen bir düş gördün mü Neo? Ya bu düşten uyanman mümkün değilse? O zaman düş dünyası ile gerçek dünyayı birbirinden nasıl ayın edeceksin?

Descartes düş örneğinden hareketle, gerçekleri duyu yaşantısına dayandırmanın güvenilir olmadığı sonucuna varır ve duyuların sunduğu kanıtlara dayanarak oluşturulmuş bütün inançları askıya alır.

Descartes bununla yetinmez, kendi inançlarına yaptığı saldırıya devam eder. Düş savı, fiziksel dünyaya dair fikirlerimizin doğruluğundan kuşku duymamızı sağlarken, sayılar ve geometrik şekillere dokunmaz. Descartes'ın yazdığı gibi "İster uyanık, ister uyuyor olayım, iki üç daha beş eder ve karenin yalnızca dört kenarı vardır." Bununla birlikte İlk Felsefe Özerine Düşünceler kitabını aşağıdaki daha köktenci bir zihinsel deneyle bitirir. Varsayalım der, "mutlak bir güce sahip, kurnaz bir kötücül cin beni aldatmak İçin bütün enerjisini kullanıyor olsun." Böyle bir yaratık, iki ile üçün beş ettiği veya karenin dön kenan olduğu hakkında bizi kolayca yanıltabilir. Hatta bu kötücül cin, daha da kolay bir şekilde, bizi dışarıda bir dış dünyanın var olduğuna inandırabilir; oysa "gökyüzü, hava, toprak, renkler, şekiller, onun yargımızı bulandırmak için kullandığı düş yanılsamalarıdır." Böylece Descartes "hatalı bir şekilde bütün bunlara sahip olduğumu düşünmektense, ellerimin, gözlerimin, tenimin, kanımın veya duyularımın olmadığını varsayıyorum." Descartes'ın İlk Felsefe Üzerine Düşünceler kitabını okuduktan sonra, hayatlarımızın baştan sona kötücül bir cinin bizi aldatması olmadığını kanıtlamak gerçekten de zordur. Descartes'ın ileri sürdüğü kuşkucu savın hatalı olduğunu göstermenin herhangi bir yolu var mı?

Matrix'i seyretmiş olanlarımız, bu temelden hareketle, sürdüğümüz anlamlı hayatların gerçekte beyinlerimize zeki bilgisayarlardan oluşan bir sistem tarafından sokulduğu ihtimalini kolayca bir kenara atıp atamayacağımızı sorgulamakta haklıdır.

Bir Matrix'de Yaşıyor Olabilirsiniz II:

Peter Unger'in Şeytan Bilim Adamı

Ve Hilary Putnam'ın Kavanozdaki Beyni

Kuşkuculuk tartışmasına çağdaş bir katkı, kendisi de bir kuşkucu olan ve kötücül bir cin tarafından değil ama, şeytani bir bilim adamı tarafından aldatıldığımızı ileri süren Peter Unger'den geldi.(* Peter Unger. Iqnorance. (Oxford: Clarendon. 1975), S. 7-8) Unger'in 1975'te Iqnorance kitabında sunduğu senaryosuna göre dünyamızda sandalyeler, kitaplar ve benzeri nesneler olduğu ortak inancı şeytani bir bilim adamının beyinlerimizde uyandırdığı, inceden inceye işlenmiş bir yanılsamadır. Bu süper beyin uzmanı, sinir sistemimizin ilgili kısımlarına bağlanmış elektrotların verdiği elektrik uyarılan üreten bir bilgisayar kullanmaktadır. Bu bilim adamı elektrik uyanlar kullanarak bizi gerçekte var olmayan sandalyeler ve kitaplar gibi nesnelerin var olduğuna inandırır. Unger'in iddasına göre böyle bir senaryonun şöyle bir içerimi vardır: "Hiç kimse asla [mutlak bir kesinlikle], bizi elektrotlar kullanarak dünyada taş diye bir şey olmadığına inandıran şeytani bir bilim adamının var olmadığını bilemez", o halde hiç kimse dünyada taşların var olduğundan emin olamaz. Aynı şekilde, hiçbir zaman bir koltukta oturduğunuzdan, bu kitabı okuduğunuzdan mutlak bir kesinlikle emin olamazsınız, çünkü şeytani bir beyin uzmanının veya konumuza dönersek Matrix benzeri şeytani bir bilgisayar sisteminin kobayları olup olmadığımızı asla bilemeyiz.

Hilary Putnam bu kuşkucu bilim-kurgu senaryosunu 1981 yılında çıkarmış olduğu Akıl, Hakikat ve Tarih kitabında daha ileri götürür. Savın Putnam versiyonunda, şeytani bir bilim adamı bizi sadece taşların var olması konusundan değil, duyularımızla algıladığımız her şeyde aldatır. Putnam bizden beyinlerimizin cerrahi bir ameliyatla alınıp, beyni besleyen kimyasalların olduğu bir kavanoza yerleştirildiğini hayal etmemizi isteyerek başlar. Güçlü bir bilgisayar beyinlerimize, bizde, örneğin koltukta oturduğumuz, kitap okuduğumuz, tenis oynadığımız yanılsamasını yaratan elektrik uyanları gönderir. Oysa, bütün bu süreçler boyunca şeytani bir bilim adamının laboratuvarını süsleyen kavanozların içinde yüzen birer beyinden başka bir şey değilizdir.

Putnam bilgisayar programının beynimizin başlattığı eylemleri için uygun geri beslemeleri üretebilecek kadar karmaşık olduğunu varsayar. Bu

bilgisayar, örneğin beyniniz bir şeyler atıştırmak için koltuğunuzdan sizi kaldırmayı denediğinde, sizi gerçekten de koltuğunuzdan kalkıp mutfağa gittiğinize inandırmak için gerekli uyarıları üretebilecek güçtedir. Fakat, bir şeyler yediğinizi kesin olarak hissetmenize rağmen, siz hâlâ bir kavanozun içinde yüzen bir beyinsinizdir. Putnam, Matrix'teki birçok insanın durumuna çarpıcı bir biçimde benzeyen bu tuhaf senaryoyu ürettikten sonra, şu kuşkucu sorulan sorar:

"Bir kavanozun içinde olmadığınızı nereden biliyorsunuz?" Bu soruya bir cevap bulamadığımız sürece, Descartes'ın savlarının ilham verdiği kuşkuculuk, başımızın üzerinde Demokles'in kılıcı gibi salınmaya devam edecektir.

Matrix'ten Kurtuluş: Kuşkuculuğa Karşı Çıkmak

Neyse ki, şüpheci olmayan felsefeciler, Descartes, Unger, Putnam ve Matrix tarafından ortaya atılan hakikat ve bilgi hakkındaki başa bela sorulara bazı cevaplar vermiştir. İlk olarak, şüpheci senaryonun yalnızca bir olasılık olduğunu, üstelik zayıf bir olasılık olduğunu fark etmek önemlidir. Descartes'ı sistematik kuşkuculuğunda takip etme zahmetine katlanmamızın sebebi, büyük ölçüde, bunun özel felsefî bağlamından kaynaklanmaktadır. Bilimin en yüksek idealleri için üretmemiz gereken mükemmel bilgi arayışının bağlamı. Descartes için bilginini mutlak bir kesinliğe sahip olması gerektiğini, kötücül bir cinin (veya bir bilgisayar sisteminin) bizi aldatıp aldatmayacağından asla emin olamayacağımızı ve bu yüzden bilgi iddialarımızı duyularımıza dayandıramayacağımızı hatırlayalım.

Kuşkuculuk yandaşı veya kuşkuculuk karşıtı savlan incelediğimiz felsefi bir bağlamda, son derece kesin bir standart uygulamak tamamıyla normaldir. Bununla birlikte bu standartlar gündelik hayatın olağan bağlamına taşındığında aşırı katıdırlar. Bir arkadaşınız size yarınki hava durumunu sorduğunda ona "Hava diye bir şey var mı?" veya "Yarın nedir?" diyemezsiniz. Böyle bir durumda arkadaşınız sizin delirdiğinizi düşünürse haksız sayılmaz. Farklı bağlamlarda, neyin gerçekten bilgi olduğuna dair farklı standartlar söz konusudur. Bazı felsefi bağlamlarda bilgi için çok katı standartlar uygulayabiliriz. Fakat gündelik hayat bağlamlarında, hepimizin bildiği, hepimizin paylaştığı devasa bir sağduyusal bilgi koleksiyonu tarafından doğrulanan normal standartlar uygularız. O halde gündelik hayat

bağlamında, nerede oturduğumuzu, ne yaptığımızı, hava durumunu, maç sonuçlarını gerçekten de biliriz.

Demek ki kelimenin tam anlamıyla kendi ve çevremizdeki dünya hakkında birçok şeyi biliriz. Bu şeyler hakkındaki inançlarınız hem doğrudur hem de gündelik deneyimler tarafından gerçek anlamda doğrulanır. Örneğin, şu anda düş görmediğinizi biliyorsunuz. Descartes'ın (tıpkı Elvis gibi) ölmüş olduğunu ve Matrix'in sadece bir film olduğunu biliyorsunuz. Ayrıca modern bilim sürekli olarak hiç de felsefeden daha az kesin olmayan bilgiler sunmaktadır: Elektronlar göktaşlarından daha küçüktür, balıklar memeli değildir, Ay küflü (veya başka türden) bir peynir değildir. (* Burada bilimin ilerlemesinde yanlışlanabilirliğin yani bilimsel teorilerin sürekli olarak hakikatin testine tabi olduğu gerçeğinin oynadığı önemli rolü inkar etmiyoruz. Evrimci biyologlar, evrim teorisinin hatalı olduğuna dair yeni kanıtların bulunabileceği gerçeğini bile göz ardı etmezler. Yani yaradılış gibi alternatif teorilere karşı ateşli saldırılan, din düşmanı olmalarından değil, evrim lehinde sürekli yeni ve sağlam kanıtlar bulmalarından kaynaklanmaktadır.) Eğer gerçekten de sürekli büyüyen bir sağduyusal ve bilimsel bilgi birikimine sahip oluyorsak, o zaman bilginin Descartes'ın kuşkuculuk tartışmasında talep ettiği çok özel kesinlik türüne her zaman ihtiyaç duyduğu iddiasını reddetmemiz gerekir.

Descartes'ın temel epistemolojik ilkesinin, deyim yerindeyse ancak kesin bilginin bilgi olduğu ilkesinin kendine özgü sorunları vardır. Hakikatin bilinemez bir şey olduğunu varsaymak anlamında kendi kendinin altını oymaktadır.

Genç Theodore Stick'in ve Lewis Vaughn'un işaret ettiği gibi, "[kuşkucular] bilginin kesinlik gerektirdiğinden kesin olarak emin olmadıktan sürece bilginin kesinlik gerektirdiğini bilemezler." (vurgular sonradan eklenmiştir).

Descartes'ın ilkesine dair yukarıda söz ettiğimiz kuşkuların ışığında, bu ilke o kadar kesin görünmez. Gerçekte sağduyusal ve bilimsel inançlar, Descartes'ın ilkesinden daha kesin değilse bile, daha güvenilirdir. Her şey bir yana Descartes'ın yazdıklarını okurken bizzat duyularımızın sunduğu kanıtlara güveniriz. O halde bilginin kesin olması gerektiği konusundaki iddiasından kuşku duymak için haklı sebeplerimiz var.

Felsefeci Bemard Williams tarafından geliştirilen başka bir kuşkucu karşıtı sav daha vardır. Williams, bizzat düşte ve uyanıkken yaşadığımız tecrübeler arasında bir ayrım yapabiliyor olmamızın, bu iki farklı tecrübenin ve bunlar arasındaki farkların ayrımında olduğumuz anlamına geldiğini ileri sürerek Matrix benzeri bir sürekli düş hapishanesinde kilitli olduğumuza dair korkularımıza bir son veriyor. Bu iki farklı tecrübe hakkında konuşabiliyor olmamız, bunların arasında bir farkın olduğunu ve bu farkı bildiğimizi gösterir. Williams'ın yazdığı gibi "düşü ancak uyanık algımızla açıklayabiliriz." Yani, düş ile uyanıklık arasındaki ayrımı, ancak bazen uyanıksak yapabiliriz ve iki tecrübe türü arasında ayrım yapabiliyorsak, ki yapabiliyoruz, hayatımızın asla son bulmayan bir düşler zinciri olduğundan korkmamız için ortada hiçbir ciddi sebep yoktur.

Demek ki felsefe, Matrix filmi üzerine dikkatli bir düşünmenin hemen uyandırabileceği metafizik belirsizlikten kurtulmak için bir dizi araç sunmaktadır. Nerede oturduğumuz, ne yaptığımız, etrafımızdaki dünyanın neye benzediğine dair bilgimiz felsefi kesinlik değil, fakat gündelik ve bilimsel amaçlarımız uğruna kullandığımız bağlama uygun, güçlü meşrulaştırma türleri gerektirdiği için, dış dünyanın varolduğuna inanmamızın iyi sebeplerini, yalnızca bu dünyanın var olduğunu değil, ayrıca onun doğasını ve yapısını bildiğimiz iddiasını kanıtlamak için kullanabiliriz. Manin Gardner'ın da ifade ettiği gibi:

Bir dış dünyanın var olduğu hipotezi...öyle yararlı ve asırlara dayanan tecrübeyle öyle sabittir ki, bu kadar bir kesin başka deneysel varsayım olmadığını söylersek abartmış olmayız. Bu varsayım öyle yararlıdır ki, bundan kuşkuya duymak, bir deli veya bir metafizikçi olmadığınız sürece neredeyse imkânsızdır.

Ahlak ve Matrix: Cypher'ın Yanlışı

Descartes ile Matrix'in ilham verdiği kuşkucu şüphenin pençesine düştüğümüzde, Ajan Smith'le iğrenç anlaşmayı yapan Cypher'i anlayabiliriz. Gerçek dünyanın sefil hayatından bıkmış olan Cypher Matrix'te zengin ve ünlü bir aktör olarak yeni bir hayat karşılığında Smith'i Morpheus'a götürmeyi kabul eder. Cypher Matrix'in gerçek olmadığını bilir. Fakat bunu kulak arkası edip yanılsamalı fantezinin keyifli dünyasına geri dönerek hayatını daha iyi hale getireceğine inanır.

Ne var ki Cypher burada büyük bir hata yapar. Hayatını yalnızca zevk için sürdürmeyi seçerek, zevkin onun hayatını yaşanmaya değer kılacak tek şey olduğunu iddia eder. Felsefede, kendi başına değerli olan tek şeyin haz olduğunu söyleyen öğreti hedonizm(* Hedonizm faydacılığın temel bileşenlerinden biridir.

Faydacılık bir eylemin ahlaki değerinin bu eylemin ürettiği mutluluk miktarına bağlı olduğunu söyleyen bir ahlak anlayışıdır. Faydacılığın iki kurucusu Jeremy Bentham ile John Stuart Mill'dir.), yani hazcılık olarak bilinir.

Hedonizm ilk başta insana çekici gelse de, felsefeci Robert Nozick kitabı Anarşi, Devlet ve Ütopya'(** Robert Nozick. Anarchy. State, and i'topia (New York: Basic Books, 1974).)da ona karşısına güçlü bir sav çıkarır.

Bu sav bizim için özellikle ilgi çekici. Çünkü başka bir kavanozda beyin zihinsel deneyi içeriyor.

Nozick de besin kimyasallarının içinde yüzen şuursuz bedenler olabileceğimizi iddia ederek başlıyor. "Deneyim makinesi" adında, merkezi sinir sistemimizi uyarmak için elektrotlar kullanan güçlü bir bilgisayardan söz ediyor. Nöro-psikologlar bu deneyim makinesini kullanarak bizde, kitap okuduğumuz, arkadaşlarımızla buluştuğumuz, bira içtiğimiz ve benzeri hoş şeyleri yaptığımız yanılsamasını yaratabiliyorlar. Ne var ki bütün bu süre boyunca biz, deneyim makinesinin içinde bulunmaktayızdır. Deneyim makinesinin isteğimiz bütün deneyimleri üretmek için inşa edildiğini varsayarsak, kendimizi tümüyle başarılı, mutlu ve güzel hissederek yaşayabiliriz. Nozick burada soruyor:

"Ömrünüz boyunca makineye bağlanmak ister misiniz?"

Elbette Cypher'ın cevabı "Evet." Ne var ki birçoğumuz haklı olarak daha tedbirli olacaktır. Çünkü hayatımızı bu şekilde sadece elektrot uyaranlarına dönüştürme fikrinde rahatsız edici bir şeyler var. Nozick, Cypher gibi deneyim makinesine bağlanmak isteyecek olanlara karşı yönelttiği bir dizi savla bunun neden böyle olduğunu açıklıyor. İlk olarak, diyor, "Biz bazı şeyleri sadece tecrübesini edinmek değil, yapmak isteriz. Ne deneyim

makinesi ne de Matrix gerçek, anlamlı eyleme izin verir. Bunun yerine anlamlı eylemin bir görüntüsünü yaratır. Fakat başka çareler de var:

Biz bir şey olmak istiyoruz... Ama tankın içinde yüzen biri hiçbir şey yapamayan bir et yığınıdır. Tankın içinde uzun süre kalan insanın nasıl biri olduğunu yanıtlayanlayız. Cesur mu, zeki mi, nazik mi, nükteli mi, sevgi dolu mu? Bu sadece bir yanıt meselesi değildir, onun [bir şey] olması imkânsızdır.(Nozick, Anarşi, Devlet ve Ütopya, s. 43)

Nihayet deneyim makinesi, birçoğumuzun şiddetli arzularının mecbur kaldığı gibi, hakikatle herhangi bir şekilde temas etmemize izin vermez. Nozick buradan hareketle şu sonuca varır: "Bir deneyim makinesi hayal ederek ve onu kullanmayacağımızı anlayarak deneyimin dışında başka şeyler istediğimizi öğreniyoruz." Aynı şekilde, Cypher'in kararını düşünerek ve aynı şeyi yapmayacağımızı fark ederek zevk (veya ün, veya zenginlik veya güzellik) dışında şeyler de istediğimizi öğreniyoruz. Cypher'in seçimi, gerçekte, ahlakdışıdır. Oysa Neo'nun "hakikat çölüyle" yüzleşme karan, ona, hayatına anlam ve bu sayede ahlaki bir değer katacak gerçek deneyimler ve gerçek eylemler yaşama fırsatını veriyor. Ahlak felsefecisi John Stuart Mill'in yazdığı gibi,

"Karnı aç bir insan olmak, karnı tok bir domuz olmaya; kendinden hoşnutsuz Sokrates olmak, kendinden hoşnut bir aptal olmaya yeğdir."

Kendini Bil

Matrix bize felsefî şüpheciliğin tedirginlik veren kaygılarını, hayli çekici bir biçimde sunuyor. Ne var ki üzerine biraz düşününce kuşkucuların dünyanın varlığı hakkındaki şüpheleriyle neden aynı fikirde olmamız gerektiğini anlayamıyoruz.

Eğer bir felsefe seminerindeysek bu tür kuşkulara eyvallah. Fakat normal hayata gördüğümüzde onların mesnetsiz olduğunu görüyoruz. Dahası, Cypher'in hakikate sırtını dönüp Matrix'e geri dönerek yaptığı büyük hatayı da görebiliyoruz. Akıl bizi yalnızca dış dünyanın var olduğunu kabul etmeye zorlamıyor, fakat aynı zamanda bu dünyayla yüzleşmemizi, bu dünya içinde kendimize anlamlı bir hayat kurmamızı ve hepsinden önemlisi hayatı, yetişkin birer insan olarak, ciddiye almamızı talep ediyor.

Matrix Olanağı

DAVID MITSUO NIXON

Matrix'i seyrettikten sonra sormak zorundayım, "Şu anda Matrix'in içinde olabilir miyim? Belki gördüğüm, tattığım, hissettiğim ve dokunduğum, gerçek sandığım her şey, gerçekte 'bilgisayarların ürettiği düş dünyası'nın bir parçasıdır." Bu öylesine ilginç bir bakış ki, ona bir ad takmaya değer. Bu durumu, kolaylık olsun diye Matris Olanağı olarak adlandırıyorum: şu anda benim (veya sizin) bir Matrix'te olmanız mümkün.

Bu makalede Matrix Olanağı'nı çevreleyen bir dizi soruyu incelemek istiyorum. Bu sorular şunlardır: (a) Şu anda fiilen Matrix'in içinde bulunmasak bile, Matrix Olanağı'nın şu anda bildiğimiz ve bilmediğimiz şeylere dair ne gibi içerimleri vardır? (b) Neo Matrix'te olduğunu nasıl öğreniyor (öğreniyor mu?) (c) Matrix Olanağı bize bir anlam ifade ediyor mu? Sonraki iki bölümde varacağım sonuçların hayli karşı-sezgisel, hatta bazı okuyucular için kabul edilmez olabileceğini şimdiden belirtmek isterim. Fakat savlar sizi ikna etmese bile, onların en azından sizi düşünmeye sevk edeceğini umuyorum.

Gerçekten Bir Şey Biliyor Muyuz?

Matrix Olanağı'nın şu anda bizim neyi gerçekten bilip bilmediğimiz açısından ne gibi sonuçlan var? Matrix Olasılığı şu anda Matrix'in içindeyim anlamına gelmiyor. Şu anda Matrix'in içinde olmamın ve inandığım birçok şeyin yanlış olmasının mümkün olduğu anlamına geliyor. Örneğin, benim bir Honda Civic'im olduğuna inanıyorum, oysa arabam falan yok; çünkü şu anda pembe bir bulamaç tüpünde yüzüyorum. Matrix Olanağı şu anlama geliyor: Şu anda sahip olduğum birçok inancın yanlış olması mümkündür.

Gelin bir an için Matrix Olanağı'nın geçerli olduğunu (yani bize anlamlı geldiğini ve bunun gerçekten mümkün olduğunu varsayalım), o zaman şu anda sahip olduğum birçok inanç yanlıştır. İnançlarının büyük bir çoğunluğunun yanlış olduğu fikrine insanlar, tipik olarak iki tür tepki verirler.

Birincisi şudur: "Eğer bir inancın yanlış olması mümkünse, o zaman bu inancı bildiğinizi söyleyemezsiniz. Örneğin Ay'ın içinin oyuk olmadığına ve burada cücelerin yaşamadığına inanıyor olabilirsiniz, bununla birlikte Ay'ın içinde cücelerin yaşıyor olması mümkündür. Demek ki Ay'ın içinde cücelerin yaşamadığını kesin olarak bilmiyorsunuz. Elbette sizden inandığınız şeylerden vazgeçmenizi istemiyorum. Fakat sakın bunların gerçekten bildiğiniz şeyler olduğunu sanmayın.

Bu tutum, Descartes'ın yöntemsel şüpheciliğine benzer. Descartes tek bir kesinlik bulmak için, üzerine kuşkunun gölgesi düşen her şeye duyduğu inancı askıya alma yöntemini kullanır. Descartes Matrix'i seyretmedi; fakat onun hikâyesi de eşit ölçüde korkunçtur. Descartes, hikâyesinde, "sonsuz güce sahip zeki ve kötücül bir cinin, bütün enerjisiyle beni aldattığı" olasılığıyla oynar.

Descartes için, böyle bir cinin onu aldatıyor olmasının mümkün olması, en azından cinin hakkında onu aldatabildiği nesnelerin bilgisine şüphe düşürür.

Diğer tepki ise şu şekildedir: Eğer gerçek dünyada "bilme" kelimesine bakarsanız, her zaman yanlış bir bilgiye sahip olduğumuzun mümkün olduğunu teslim ettiğimiz şeyleri bilgi olarak kabul ettiğimizi görürsünüz. Gerçek dünyada (filozofluk taslamadığımız sürece) bir inancın bilindiğini söylemek için, onun yanlış olmasının imkânsız olmasını beklemiyoruz. Örneğin otobüs durağında biri gelip soruyor,

"Saatin kaç olduğunu biliyor musunuz?" Kol saatime bakıyor ve yanıt veriyorum,

"Evet, saat 12:30." Saatimin durmuş olabileceğini kabul ediyorum, fakat eğer filozofluk taslamıyorsam, bu benim saatin kaç olduğunu bildiğimi düşünmeme bir engel teşkil etmez. Felsefecilerin, felsefe yapmadıkları zamanda aramadıkları böylesi yüksek standartları birdenbire bilgide aramalarını neye yormalı bilmiyorum. Eğer biri bana bir inancımın yanlış olmasının olası olduğunu söylerse, benim tepkim şu olur: "Eeee?" Mesele bir şeyin mümkün olması değil, ne kadar olası olduğudur. Bu yüzden biri bana herhangi bir konudaki inancımın büyük ihtimalle yanlış olduğunu gösterene değin, inandığım ve bildiğimi sandığım hiçbir şeyi değiştirmem.

Ben bu ikinci tepkiyi verme eğilimindeyimdir. Fakat belki bu iki farklı görüşü, bunların farklı "bilgi" türlerinden bahsettiği şeklinde anlayarak, birleştirebiliriz. Birinci görüş bir süper bilgi türünden bahseder, eğer yanılma ihtimaliniz yoksa, bir şeyi süper bildiğinizi söyleyemezsiniz. Descartes'ın başka bilgileri üzerine inşa edeceği taştan bir temel arayışında kullandığı yöntemsel kuşkuculuk bu tür bir bilgi arar.(* Rene Descartes, İlk Felsefe Üzerine Düşünceler, Sosyal Yayınları) İkinci tür görüş, yanılma olasılığı çok yüksek olmadıkça, doğru olduğunuzu söyleyebileceğiniz ikinci tür bir bilgiden bahseder. Her iki görüş de, Matrix Olanağı'nın, fazla (belki hiç) süper bilgiye sahip olmadığımız ve bunun doğru olduğunu sandığımız sürece bilgi olarak kalan birçok sıradan bilgiye sahip olduğumuz gerçeğini değiştirmeyeceğini kabul edecektir. Şöyle söyleyeyim, Matrix mümkün ise, gerçekten bir şey bilip bilmediğimiz sorusu eski cazibesini yitirir.

Neo, Matrix'te Olduğunu Biliyor mu?

Şimdi, biraz vites değiştirip Neo'nun Matrix'te olduğunu nasıl bulduğu hakkında konuşmak istiyorum. Film bizden Neo'nun daha önce bilmediği bir şeyi öğrendiğini, yani, hayatının büyük bir kısmını (bulamacın içinde yüzen bir beden) olarak geçirdiğini öğrendiğini görmemizi istiyor. (Burada dikkatimi daha az talepkâr olan olağan bilgi ile sınırlıyorum). Neo öğrendiği şeyi öğrenme noktasına nasıl geliyor?

Morpheus Neo'ya kırmızı ve mavi hapı uzatmadan önce şöyle söyler: "Hiç kimseye Matrix'in ne olduğu anlatılamaz. Onu kendin görmelisin." Morpheus bunun nedenini söylemiyor, ama bunun sebebi tahmin ederim, hiç kimsenin ona inanmayacak olmasıdır. İsterseniz şöyle söyleyeyim: ona yalnızca her şeye inanabilecek saf ve aptal insanlar inanır. Ve bu insanlar, ara sıra attıklarını tuttursalar da bizim bilgili dediğimiz insanlar sınıfına girmez. Yani Neo Morpheus'un tanıklığına güvenerek Matrix hakkında bir şey bilemez, çünkü böyle bir hikâyeye inanmak saflıktır ve saf inanışlar (bazen doğru çıksa da) bilgi değildir. Çünkü bir inancın tam anlamıyla bilgi sayılabilmesi için, haklı çıkarılması gerekmektedir. Gerçekten de bilginin geleneksel tanımı, haklı çıkan doğru inançtır. Geleneksel tanıma göre, eğer bir şeye inanıyorsanız ve inancınız doğruysa, ona inanmakta haklısınızdır ve onu bildiğinizi söyleyebilirsiniz. Ne var ki birçok kişi bu geleneksel açıklamada hatalar bulabilir, fakat en azından haklı çıkma gerekliliğinin

aptal inanışlar ile şanslı tahminlerin bilgi sayılmasını engellediğini söyleyebiliriz.

Neo kırmızı hapı alıyor ve böylece "tavşan ininin ne kadar derine gittiğini" öğreniyor. Birkaç dakika geçmeden herhalde hayatında yaşadığı en tuhaf deneyimleri yaşamaya başlar. Kırık bir aynanın kendi kendini tamir ettiğini görür. Aynaya dokunur ve ayna onu aynamsı bir maddeyle kaplar. Birdenbire kendini kollarından, bacaklarından, başından kabloların ve fişlerin bağlanmış olduğu pembe bir bulamaç tüpünün içinde bulur. Etrafında milyonlarca başka tüp olduğunu görür. Örümceğe benzeyen bir robot havalanır, onu boynundan yakalar, kafasındaki fişi çeker ve uçarak uzaklaşır. Hemen ardından tüp boşalır, bir borunun içinden aşağı kayar ve kanalizasyona benzeyen bir yere düşer. Bir dakika sonra büyük bir vinç kolu onu sudan çıkarır. Şuuru

gidip gelir. Nihayet içinde bulunduğu gemide gezecek kadar iyileşir. Sonra kafasına fiş gibi bir şey takılır ve birdenbire kendini "yapının", "yükleme programının içinde bulur. Morpheus burada ona Matrix'in uzun hikâyesini anlatır.

İnanılması zor bir hikâyedir. Neo ilk başta inanmaz. Yaşadığı şeyler öyle şok edicidir ki dayanamaz ve kusar. Onu suçlayamayız. Çünkü bütün hayatınızın sahte bir hayat olduğunu, aslında "bilgisayarların ürettiği bir düş olduğunu öğrenmek" en azından insanın tansiyonunu düşürür. Fakat benim sormak istediğim soru bunun inanılması duygusal olarak acı verici bir şey olup olmadığı veya Neo'nun en son yaşadıklarına bakarsak, buna inanmanın makul olup olmadığı değil. Aksine şu: Acaba bu korkutucu deneyimler, onun şimdiye kadar bir tüpün içinde yaşamış

olduğuna inanması için, Morpheus'un tanıklığının sunamadığı iyi sebepleri sunabilir mi? Yoksa bu tuhaf deneyimlerden sonra bu inanılmaz hikâyeye inanmak, hâlâ onun için bir aptallık olmaya devam eder mi?

Dikkat edin, Neo'nın yeni inanışlarının (bütün hayatını Matrix'te geçirmiş ve şimdi özgür olduğuna inanmasının) yanlış olduğunu söylemiyorum. Elbette böyle bir şey mümkün. Belki de Matrix diye bir şey yoktur, Neo şimdiye kadar bildiğimiz bir hayat sürmüştür ve son zamanlarda aslında

güçlü sanrılara sebep olan kırmızı bir hap içmeye kandırılmıştır vs., vs. (Açıkçası sonuç böyle çıksaydı, film açısından hayal kırıklığı olurdu.)

Evet, böyle bir şey mümkündür. Fakat mümkün olan her şeyin gerçekten olduğuna inanmamız için her zaman iyi sebeplerimiz yoktur. Ayrıca olasılığın derecesini her zaman akılda tutmalıyız. Çünkü ancak kuvvetle olası olduğuna inandığımız şeylere inanmamız makuldür.

Peki Neo inandığı şeye inanmak için -yani eskiden Matrix'in tutsağı olduğuna, artık özgür olduğuna inanmak için- iyi sebeplere sahip mi? Eğer cevap evet ise, onun sadece inanmadığını, ama aynı zamanda bildiğini söyleyebiliriz (Hata yapma olasılığı bulunmakla beraber, bu olağan bir bilgidir).

Neo'nun tuhaf deneyimlerinden sonra bile Matrix'in varlığına inanmak için pek iyi sebeplere sahip olmadığı fikri üzerinde biraz durmak istiyorum. Diyelim ki Neo 25 yaşında. Bu durumda Matrix hikâyesine inanması için ondan 25 yıllık tümüyle normal ve güvenilir deneyimlerini, kendisinden gerçek olduğuna inanılması istenen birkaç günlük tuhaf deneyimlerin karşılığında bir kenara atması istenmektedir. Bence burada aceleci davranılmış. Hele bu tuhaf deneyimlerin kırmızı hapı yuttuktan hemen sonra gerçekleştiğini düşünürsek epeyce aceleci.

Ayrıca Neo'nun deneyimlerini yorumlamaya muktedir olmasını sağlayan bütün yeteneklerinin, şimdi tümüyle güvenilmez olduğu için bir kenara atması istenen yirmi beş yıl içinde kazanıldığını da düşünürsek, durum daha da kötüleşir. Yani, Neo, duyularının sağladığı şeylerden hangilerinin bilgi olduğunu bilmesini, hayatının ilk 25 yılına borçludur. Fakat eğer Matrix hikâyesine inanacaksa, deneyimlerini nasıl yorumlamak gerektiğine dair öğrenmiş olduklarını da bir kenara atmak zorundadır. Aşağıda, Neo'nun Matrix hikâyesini kabul ettiği taktirde atılacak olan, bir insanın deneyimlerini yorumlamasının birkaç temel kuralının küçük bir listesi bulunmaktadır:

(a) İnsanlar genel olarak yalan söylemezler, yani eğer biri size bir şey söylüyorsa, muhtemelen doğrudur.

(b) Eğer biri sizin dilinizi konuşuyorsa, sizin dilinizi konuşuyordur.

(c) Eğer bir şey yaptığınızı hatırlıyorsanız, mutlaka yapmışsınızdır.

(d) İnsanlar birbirlerine dokunduklarında beden değiştirmezler.

(e) İnsanlar kızdıklarında kafatasları gerçekten atmaz.

(f) İnsanların ayakkabılarının yürürken çıkardığı sesler, sizinle iletişime girmek için çıkardıkları sesler değildir (bu yüzden bu ayak seslerini yorumlamanın bir anlamı yoktur!)

(g) Eğer bir nesne büyüyor görünüyorsa, bu genellikle onun size

yaklaştığı anlamına gelir (benzer bir şekilde, küçülüyorsa, uzaklaşıyor demektir).

(h) Şeyler siz bakmadığınızda da varolmaya devam eder.

Bunun gibi inandığımız, ne kadar apaçık olurlarsa olsunlar üzerine düşünmeyi bırakmadığımız birçok şey vardır. Biz (siz, ben, Neo) bu tuhaf, fakat aşikâr şeylere inanmakla yetinmiyoruz, ayrıca onlara inanmakta haklıyız. Çünkü bunlara inanmak makuldür. Fakat ne kadar aşikâr görünürlerse görünsünler, onlara inancımız doğuştan gelmiyor. Peki onlara inanmamızı haklı çıkaran şey nedir?

Onlara inanmakta haklıyız, çünkü bütün diğer deneyimlerimize uyuyorlar (ve bu deneyimlere güvenmemek için hiçbir sebebimiz yok).(* Ben bilgikuramsal meşrulaştırmanın anlaşılmasında açıklayın tutarlılık fikrinin merkezi bir öneme sahip olduğunu düşünen deneycilerden biriyimdir. Bir insanın inançlarının onun sahip olduğu tecrübelere uyduğu için meşru oldukları fikriyle gelmek istediğim yer bu açıklayıcı tutarlılık ilkesidir. Felsefi bakış açıları bu tür fikirle esastan uyuşmayan kişiler tezimi ikna edici bulmayacaktır.) Bize çok açık bir şekilde doğru görünmelerinin sebebi, onların doğruluklarından kuşkulanmamıza neden olacak bir olay yaşamamış olmamızdır. Eğer farklı deneyimlerimiz olsaydı, onları bu kadar meşru kabul etmez, hatta yanlış olduklarını düşünürdük. Demek ki bu temel kuralların meşruluğu önemli ölçüde bir insanın geçmiş deneyimlerine dayanır. Eğer geçmiş deneyimlerinize güvenemezseniz, bunlara inanmak için hiçbir sebebiniz yoktur. Yukarıda sözünü ettiğim ilkeler son derece

önemlidir; çünkü bunlar deneyimlerimizi yorumlamamıza yardımcı olurlar. Bu yorum ilkelerine güvenmekte, ancak geçmiş deneyimlerinize güveniyorsanız, haklısınızdır. Eğer Neo bütün deneyimlerinin kötücül bir bilgisayar tarafından ona verildiğini kabul ediyorsa, bunlara güvenmek için hiçbir gerekçeye sahip değildir. Bu yüzden yukarıdaki yorum ilkelerine inanması meşru değildir ve yeni deneyimlerini eskiden yaptığı şekilde yorumlamaya devam edemez.

Bazı şeylerin bize normal, bazı şeylerin şaşırtıcı gelmesinin sebebi, yaşadığımız deneyimlerdir. Gerçekten de sık sık konuştuğumuz insanların aslında bizimle aynı dili kullanmadığını, başka bir dili konuştuğunu ve kullandıkları her kelimenin aslında başka bir anlama geldiğini keşfetmek beklenmedik ve tuhaf bir deneyim olacaktır. Ya da örneğin bazı insanların yalnızca salı ve perşembe günleri uyuduklarını öğrenmek şaşırtıcı ve tuhaf olacaktır. Tuhaf ve beklenmedik olan (aynı zamanda normal ve bildik olan), bizim deneyimlerimizin, alışkın olduğumuz şeylerin bir fonksiyonudur. Eğer Neo geçmiş deneyimlerine güvenemezse, olmasını beklediği şeyleri bekleyemez. Artık hiçbir şekilde şu normal, şu tuhaf deme şansına sahip değildir. Neo insanların kendiyle aynı dili konuşur göründüğü bir dünyaya alışkın olduğu içindir ki birisi (diyelim ki Morpheus) kendi diline benzer sesler çıkarmaya başladığında onun kendisiyle aynı dilden konuştuğunu düşünmeye eğilimli olacaktır. Fakat eğer bu dünya kötücül bir bilgisayar tarafından yapay olarak yaratılmış bir dünya ise Neo bu dünyaya güvenemez. Bu durumda Neo'nun Morpheus'un kendisiyle aynı dilde konuştuğuna, onun doğru söylediğine, kızdığında kafatasının atmayacağına inanması meşru değildir. Çünkü bu şeylerden herhangi birine inanmasının meşruluğu güvenemediği deneyimlerden gelmektedir.

Fakat bu, eğer Neo hayatının büyük bir kısmını, şeytani bir bilgisayarın kendisine verdiği deneyimlerle Matrix'te geçirdiğine inanırsa, Morpheus'un anlatır göründüğü hikâyeye inanmasının meşru olmadığı anlamına gelir. Yok eğer, Neo'nun, ona hayatını Matrix'te geçirmiş olduğunu anlatan (veya anlatır görünen) Morpheus'a inanması yerindeyse, hayatını Matrix'te geçirmiş olduğuna inanması yersizdir. Buna kendi kendini yalanlayan inanç diyebiliriz. Bizzat ona inanıyor olmanız, ona inanmak için iyi sebepleriniz olmamasını gerektirir. (Şunla karşılaştırın: "Hesap yapmada o kadar kötüyüm ki, hesaplarımın yüzde ellisi yanlış çıkıyor.")

Elbette seyirciler resmin, filmin esas oğlanına göre, daha büyük bir kısmını görebiliyorlar. Programlanmış dünyanın gerçek dünyaya yeterince benzediğini ve Neo'nun yeni deneyimlerini (örneğin Morpheus'un onunla aynı dili konuşup konuşmadığı veya doğru söyleyip söylemediğine dair) yorumlarının doğru olduğunu biz biliyoruz. Fakat (seyircilerden farklı olarak) Neo, Matrix'in dünyasının gerçek dünyaya benzediğini düşünmek için hiçbir sağlam gerekçeye sahip değildir. Yeni deneyimlerinin onu hemen gerçek dünyanın (haklı olarak) Matrix'in dünyasına benzediğine inanmaya iteceğini düşünebilirsiniz; fakat gerçekte bu yeni deneyimler, yukarıdaki gibi bazı yorum ilkelerince yorumlanmadığı sürece değersizdir. Daha önce gördüğümüz gibi Neo, geçmiş deneyimlerine güvenemediği için bu ilkelere de güvenemez. Bu sonuç, gerçekte, geniş ölçüde kabul gören Holizm [bütüncülük] denilen bir bilgikuramına dayanır.

Bu kurama göre hiçbir deneyim, kendi başına değil, ancak karşılıklı bağlantılı ve daha geniş bir deneyimler koleksiyonunun bir parçası olarak doğrulanabilir.

Ki bunlardan bazıları yorum ilkelerini içermektedir. (Eğer bu görüş size yanlış geliyorsa, buradaki sav da çekici gelmeyecektir). Böylece, Neo yeni deneyimlerini eskisi gibi yorumlamakta ve bu yeni şeylere inanmakta (örneğin eskiden Matrix'in içinde yaşadığına ve anık özgür olduğuna inanmakta) haksızdır.

Buradan çıkacak doğru sonuç, Neo'nun (olağan bilginin en sınırlı anlamında bile) eskiden Matrix'te ne olduğunu, şimdi ne olduğunu bilemeyeceğidir.

Sanırım bu akıl yürütme, Matrix Olanağı'na benzer geniş ölçekli varsayımları karşılamak için genelleştirilebilir. Yani, bu fantastik hikâyelere inanmanın, neredeyse kendi kendini imkânsız kıldığı sonucuna varılabilir. Fakat bu başka bir yazının konusudur. Şu an için, başlangıç noktamıza Matrix Olanağı'na geri dönmek isterim.

Matrix Olanağı Anlamlı mı?

Matrix Olanağı, hatırlarsanız, "şu anda Matrix'te olabilirim," anlamına geliyordu. Burada gözden geçirmek istediğim mesele Matrix Olanağı'na

benzer bir şeyin ne kadar anlamlı olduğudur. Şu anda Matrix'in içinde bulunduğumuz fikri ne kadar tutarlı bir olasılıktır?

Şimdiden söylemem gerekir ki, Matrix hikâyesinin bize tutarlı bir olasılık sunup sunmadığı hakkında düşünürken, amacım hikâyenin içindeki kurgu hatalarını göstermek değil. Aynı şekilde hikâyenin bilimsel ve teknolojik olarak mümkün olup olmadığıyla da ilgilenmiyorum. Aslında hikâyenin fiziğin belirli yasalarını çiğnediği ve bu yüzden imkânsız olduğu ortaya çıkartılabilir. Fakat benim derdim bu değil. Ben daha ziyade, hikâyenin kendi başını tutarlı olmadığından kaygılanıyorum.

Daha önce de söylediğim gibi, şu anda Matrix'in içinde bulunuyorsanız, inançlarınızın çoğu yanlıştır. (Örneğin aslında bir bulamacın içinde yüzüyorken, kitap okuduğunuza inanıyor olabilirsiniz.) Muazzam miktarlarda yanlış inancın Matrix'in hikâyesini tehdit ettiğini düşünüyorum. (Biraz sonra bunun neden böyle olduğunu göreceğiz.) Kuşkusuz Neo'nun bütün inanışları yanlış çıkmadı. Yüzünün nasıl göründüğü hakkında bir fikri vardı ve örneğin bunda haklı çıktı (Oysa Matriix'ten çıktıktan sonra yüzünün aslında Barbara Streisand'a benzediğini keşfedebilirdi -ne şok olurdu ama!) Fakat, eğer Matrix gibi dünyaları tasarlayabilirsek, daha kötü bilgisayarlar da tasarlayabiliriz; bu bilgisayarlar, Matrix'te tutsak ettikleri insanların yanlış inançlarının sayısını arttırmak için en ince ayrıntılarla bile uğraşıyor olabilir.

Bu durumda soracağım soru şu olacaktır: İnançları olan ve bütün bu inançların neredeyse hepsi yanlış olan bir kişi düşünebilir miyiz? Eğer yanıt hayır ise, neredeyse bütün inançları yanlış olan insanları kapsayan Matrix (veya en azından öykünün benim bilgisayarların kötülüklerini arttırdığı versiyonu) türünden hikâyelere asla anlam kazandırmayacağız demektir. Böylece ilk işitildiklerinde ne kadar inanı-lası gelirse gelsin, Matrix Olanağı gibi fikirler anlamsız olabilirler.

Burada kanıtlamaya çalıştığım şey, daha kesin bir şekilde dile getirirsek, bir kişinin (adı Lisa olsun) kahramanının (adı Homer olsun) neredeyse bütün inançlarının yanlış olduğunu düşündüğü bir öyküyü anlamasının mümkün olmadığıdır. (Biz Lisa ile Neo da Homer ile yer değiştirirse) Neo'nun (ya da biz de dahil olmak üzere başka birinin) neredeyse tümünün yanlış olduğunu düşündüğümüz inançlara sahip olduğu bir hikâyeyi tümüyle anlayamayız.

İncelemek istediğim tezin merkezi bileşeni şu: Bir kişinin belirli bir konuda sadece tek bir inanca sahip olduğunu söylemek anlamsızdır. Bir şey hakkında bir inanca sahip olmak için, başka inançlara da sahip olmak gerekir. Bir örnek verirsem konu açıklık kazanacaktır. Varsayın ki adı Cletus olan arkadaşımla konuşuyorum ve aramızda aşağıdaki konuşma geçiyor.

CLETUS: Ayılar korkunçtur.

BEN: Neden böyle söylüyorsun? Çok büyük oldukları için mi?

CLETUS: Büyükler mi? Bunu bilmiyordum.

BEN: Kürklü hayvanlar oldukları için mi?

CLETUS: Kürkleri mi var. Bunu da bilmiyordum. Aslına bakarsan hayvan olduklarını da bilmiyordum.

BEN: Ama en azından bunların fiziksel dünyada yaşayan canlı yaratıklar olduklarını biliyorsundur, öyle değil mi?

CLETUS: Bunları şimdi öğreniyorum.

BEN: Seni korkutmalarının sebebi kuşlara benzemeleri mi?

CLETUS: Kuşlara mı benziyorlar?

BEN: Şaka yapıyordum. En azından ayıların nasıl göründüğünü bilmen lazım, gerçekten bilmiyor musun?(* Doğrusunu isterseniz, bir ayının nasıl göründüğünü bilmek için ayı hakkında inançlara sahip olmanız gerekmez. Daha ziyade belli tanıma yeteneklerine sahip olmanız gerekir. Ne olduğunu değil, nasıl olduğunu bilmek Rylean terminolojisine aittir, (bkz. Gilbert Ryle. The Concept of Mind: 1949). Fakat bu yetenekler herhalde bir ayı kavramına sahip olmak için de gereklidir.)

CLETUS: Ah... hayır. Nasıl görünüyorlar?

BEN: Haydi ama! Ayılar hakkında hiçbir şey bilmiyor musun?

CLETUS: Evet, korkunçlar.

BEN: Başka?

CLETUS: Hım... hayır.

Konuşmanın burasına geldiğimizde Cletus'un "Ayılar korkunçtur," dediğinde yalnızca bir başka kişiden duyduğu şeyi tekrarladığından, bunun ne anlama geldiği hakkında hiçbir fikri olmadığından kuşkulanmaya başlayabiliriz. Böyle söylemesinin sebebi ne olursa olsun ayıların korkunç olduğu inancına sahip değil, ayının ne olduğunu bilmiyor; çünkü ayı kavramına sahip değil. Çünkü benim, Cletus'un (ister doğru olsun ister yanlış) ayıların korkunç olduğuna inandığına inanmam için, onun ayı ve korkunçluk kavramlarına sahip olması gerekir. Ama ben ayı kavramına sahip olduğunu kabul etmem için, benim ayılar hakkında doğru kabul ettiğim (örneğin ayılar hayvandır, kuşa benzemezler gibi) inançlara onun da sahip olduğunu görebilmem gerekir. Bu inançlar dışında, Cletus'un bu kelimeyi -eğer onun için bir anlamı varsa- hangi anlamda kullandığını belirlememize yardım edecek başka bir şey yoktur. Bizim için Cletus'un ayıların korkunç olduğuna inandığını kabul etmekle Cletus'un örneğin ağaçların korkunç olduğuna inandığını kabul etmek arasında hiçbir meşruluk farkı olamaz. (Bu fikir, yani bir insanın inançlarının onun kelimelerini belirlediği yani inançların kelimelerin temsil ettiği kavranılan belirlediği - fikri Bütüncülük başlığı altında toplanan görüşlere girer. Burada genellikle Anlam Bütüncülüğü veya Kavram Bütüncülüğü olarak bilinir). Cletus'un korkunçluğun ne olduğunu bildiğini kabul etsek ve bize "Ayılar bir şeydirler," gibi çok genel bir cümle kursa bile Cletus'a atfedeceğimiz inanç, (şu büyük, tüylü ve kuşa benzemeyen hayvan olan) ayının korkunç olduğu inancı değil, korkutucu bir şey vardır inancıdır.

Gelin sonuçlan biraz genelleştirelim. Diyelim ki bir insanın birçok yanlış inanca sahip olduğunu söylemek istiyorum. Bu kişiye bir yanlış inanç atfedebilmek için, bu kişinin kendini söz konusu yanlış inançta gösteren belirli kavramlara sahip olduğunu baştan kabul etmem gerekir. Ama bu, söz konusu kişinin benim doğru kabul ettiğim birtakım inançlara sahip olduğu anlamına gelir. Böylece bir kişiye (örneğin Homer'e) atfettiğim her yanlış inanç için, ayrıca bir sürü doğru inanç atfetmem gerekir. Yani bazı doğru inançlar her zaman varolmaya devam edecektir. Bir insanın yanlış inanca

sahip olmasını, ancak doğru kabul ettiğimiz başka inançların zemininde belirleyebiliriz. Bir kişinin bütün inançlarının yanlış olduğunu söylemek, ancak, bu kişiye atfetmek zorunda kalacağımız diğer doğru inançları göz ardı ettiğimizde mümkündür.

Acaba bu akıl yürütme Matrix Olanağı'nın gerçek veya tasarlanabilir bir olanak olmadığını göstermekte başarılı mıydı? Ne yazık ki, hayır. Matrix'in şeytani bilgisayarları bile bütün inançlarımızı yanlış yapamıyorsa bile (o zaman anık inanç olarak görülemezler), Matrix içinde yaşıyorsak birçok inancımızın, hatta inançlarımızın büyük çoğunluğunun yanlış olması mümkündür. Sanırım Matrix Olanağı'nın tasavvur edilebilirliğini sonunda kabul etmek zorunda kalabiliriz.

Gerçekten de Matrix'te olabilirsiniz, bütün inançlarınızın yanlış olmadığına emin olsanız bile, inançlarınızın çoğu yanlış olabilir.(* (*) Makalemi gözden geçiren birçok kişiye ve bu metni geliştirmede yorumlarından çok faydalandığım Bill Irwin'e teşekkür ederim. Hatalar, her zamanki gibi. yazara yani, bana aittir.)

Görmek, İnanmak, Dokunmak, Hakikat

CAROLYN KORSMEYER

Atlanta Hastalık İzleme Merkezlerine 1981 yılından 1990 yılına kadar 120'den fazla sebebi bilinmeyen ölüm vakası bildirilmiştir. Birçoğu Laotian Yaylalarından göç etmiş olan Hmong topluluğuna ait yetişkinlerden oluşan bu insanlar, uykularında ölmüştür. Ölümlere dair hiçbir tıbbi açıklama getirilmemiştir; bununla birlikte Hmong'ların kendi açıklamaları vardır: bu insanların geceleri gelip insanların soluğunu kesen bir kötü ruhun kurbanı olduğunu iddia etmektedirler. Bu kötü ruhun ziyaretinden sonra hayatta kalmayı başaran çok az kişi, felç eden bir korkudan ve kötü bir yaratığın göğüslerine çöktüğünden söz etmiştir. Gerçekten de kurbanların ölmeden önce korkunç bir kâbusun içinde çırpındıklarına dair bilimsel bulgular söz konusudur. Bilimsel cemaat kesin bir teşhise varamamışsa da, Açıklanamayan Ani Gece Ölümü Sendrom'u olarak literatüre geçen bu raporlar, düşlerin insanı öldürebileceği endişe verici olasılığını kabul ettirmiştir.

Düşlerin vahşi dünyasında her türlü duyumsal tecrübenin yaşanması mümkün olsa da, bir kural olarak düş, hafıza ve hayal gücünün deposundan gelen vahşi bir orijinallikle icat edilmiş genellikle görsel bir fenomendir. Düşler bildik, tuhaf, sıradan, kaygı verici, şehvetli veya korkunç olabilir. İnsanı teskin eden "sadece bir rüyaymış," deyişi, sadece görmekle kaldığınız şeyin sizi incitmeyeceği ve bugüne kadar düşünüzde görmüş olduğunuz hiçbir şeyin size dokunamayacağı örtük varsayımına dayanır. Yaralanma ve ölüm, yaşayan dokulara açık bir müdahaleyle mümkündür; kuşkusuz bir düşün böyle bir gücü yoktur. En azından biz öyle umuyoruz.

Matrix'te Yaşamak: Bazı Klasik Felsefi Sorunlar

Matrix varsayımı, bir insanın bütün hayatını sürekli uyku benzeri bir felç durumunda, beyin uyaranları tarafından yaratılan yanılsamalar içerisinde yaşayabileceği anlamına gelir. Matrix'te, (Morpheus'un dile getirdiği gibi) "bilgisayarların ürettiği bir düş dünyasında" yaşayan bireyler hayatı bütün bildik zenginlikleriyle tecrübe ettiklerine inanırlar. Duyu alıcıları Matrix'e bağlıdır, bu sayede tat alma, koku, dokunma, görme ve işitme felsefede metafizik varsayımlardan biri olan esse est percibi(* Varolmak algılanmaktır) ilkesine uygun bir şekilde bilgisayarlar tarafından uyarılmaktadır. Bu öykü, yalnızca beden ve zihin, bilginin kesinliği gibi önemli felsefi sorulan uyandırmakla kalmaz, aynı zamanda sanal dünyanın siyasi gücüne dair güncel paranoyak korkuların canlanmasına zemin hazırlar. Bu makale, söz konusu meselelerin şu yanlarıyla ilgilidir: duyu tecrübesi ve filmin felsefecilerin "duyusal şüphecilik" dedikleri şeyi öne sürmek için kullandığı araçlar.

Film açık bir biçimde Descartes'ın İlk Felsefe Üzerine Düşünceler kitabına gönderimde bulunan bir dizi klasik algılama sorununa serbest atışta bulunuyor.

Descartes, duyu tecrübelerinin dış dünyanın özelliklerini tam olarak kaydettiği ve böylece bilgiye temel olabileceği fikri üzerindeki kuşkulan ele alırken, bizi, düşlerimizi uyanıkken yaşadıklarımızdan ayırmamıza yardımcı olacak ölçütler oluşturmaya davet eder. Şimdiki zamanda gerçekleşen algının sağlamlığı hakkında kuşkular uyandırmak için hayli başarılı bir yoldur bu. Çünkü düşlerin tecrübe edilme biçimi, bir insanı geçici olarak gerçek olduklarına inandıracak kadar canlı olabilir. Matrix

filminin başlangıcı düş görme sorunlarıyla tatlandırılmış Neo, filmde birkaç kez düşünde Matrix'le korkunç karşılaşmasının ardından ter içinde uyanır. Her ne kadar bu anlar bir sahneden ötekine geçmek için kolay bir araç olarak kullanılmış olabilirse de, herhangi bir algı deneyiminden kesin sonuçlar çıkarılıp çıkarılamayacağı sorularını akla getirmektedir.

Descartes düş görme savını, bizim için Matrix'ten daha az ikna edici olan kötü kalpli bir aldatıcıyla veya "kötücül bir cin"le destekler. Burada bizi yalnızca duyu algılarının değil, bütün inançların ve sonuç çıkarmaların sistematik olarak bu cinin aldatışına tabi olduğunu tasavvur etmeye çağırır. Şeytani aldatıcının çağdaş versiyonu, şeytani bir bilgisayardır. Bu kâbusumsu yapay zekâ, programlanan ile programlayanın rollerini değiştirmiştir ve bir hayatı oluşturan deneyimleri yapay olarak oluşturmaktadır. Bu durum Matrix'te, benim filmin en korkunç sahnesi olduğunu düşündüğüm, Neo'nun insan organizmaları ömür boyu süren düşlerinde besleyen tüplerden birinde uyandığı sahnede kurulur. Burada Neo, belki de filmin bütünüyle tutarsız bir biçimde, kendisinin Matrix'te ayrıcalıklı olmadığını gösterecek bir şekilde milyonlarca diğer tüpe dışarıdan bakma fırsatı bulur. Sahne, benim bildiğim en korkunç felsefi soruna ayna tutar: bu, hepimizin aslında bir la-boratuvarda kavanozlarda yaşadığımızı ve zihinsel hayatımızı sağlayan şeyin elektrik uyaranlar olduğunu varsayan bir zihin deneyidir.

Bu tür bir kuşku azıcık bile olsa haklı bir zemine dayandırılabilir mi? Duyular çok uzun zamandan beri zihin ve beden arasında organik bir iletişim yolu olarak kabul edilmektedir. Biz bu duyular aracılığıyla dünya hakkında bilgi oluşturmak için veri toplarız. Tecrübelerimizden hareketle bütün duyu algılarının ara sıra yanılgılara konu olacağını biliyoruz. Acaba, gerçekte tek tek her duyu algısının dış dünyadaki nesnelerle temas yoluyla değil de, fakat beynimize verilen elektrik sinyalleriyle yaratıldığı sürekli bir yanılsamanın kurbanı olamaz mıyız?

Felsefede bu tür varsayımların kesin bir şekilde tutarsız, hatta kendi kendini çürüten varsayımlar olduğunu söyleyen bir düşünce okulu vardır. Matrix sözünü ettiğim yazında sık sık örneği verilen kavanozdaki beyin deneyiyle aynı problemi işlemektedir: eğer bir insan sistematik olarak aldatıldığı bir

dünyada yaşıyorsa, bu dünyadan söz etmesi nasıl mümkündür? Hatta bu kişi bir kavanozda veya Matrix'te yaşadığını nasıl bilip iddia edebilir?

Varsayım ancak bir insanın kendine dışarıdan bakmasıyla mümkündür ki, bu onun kavanozda olmadığı anlamına gelir. Film bu açıdan Calderon'dan X-Files'a. kadar bütün düş öykülerini sınırlayan limitlere sahiptir. Anlatıcı, filmi Matrix'in dışından anlatır. Film dışarıda sağlam dayanak noktalarına sahiptir: Örneğin kahramanların koltuklara bağlandığı ve beyne takılan kablolar yoluyla programlara girdikleri Nebuchadnezzar gemisi. Matrix'e kendi istekleriyle giren karakterler, sistematik yanılsamanın kurbanı değillerdir. Birçok insanın tümüyle bir programın içinde yaşadığı varsayımı bir arkaplan iddiasıdır, çünkü bu insanlar sanki bir senaryonun içindedir ve hiçbir şekilde gerçek karakterler değildir.

Belli ki filmi yapanlar hikâyelerinin inandırıcılığına kuşku düşüren bu tür problemlerin yeterince farkındaydılar; çünkü diyaloglara bunun ironik bir eleştirisi sokulmuştur. Geminin güvertesinde Neo ile Mouse arasında geçen diyalogu hatırlayın. Neo güverte arkadaşlarıyla, Matrix'in dışında ilk yemeğini yerken, yirmi ikinci yüzyılda yemek yemenin eski keyfini yitirmiş olduğunu öğrenir. Bir musluktan tek hücreli, besleyici proteinlerini alırlar; bu yemek iştah açıcı bir şekilde bozuk yumurtaya ve bir çanak sümüğe benzetilir. Mouse bu maddeyi çok eskiden hatırladığı Tahıl Ezmesine benzetir. Fakat sonra merak eder: Bu maddeyi üreten makine, ezmenin tadının neye benzediğini nasıl biliyordur? Ya hiç kimse hiçbir zaman gerçekten ezme yememişken ve karşılaştırma imkânından yoksunken, nasıl olur da onun tadının neye benzediğini bilebilir? Gerçekten de nasıl? Daha doğrusu onu hiçbir şeyle karşılaştıramazsak, tadının neye benzediğini nasıl bilebiliriz?

Hakikati Değerlendirmek

Bu sorular çok yerinde sorulardır, fakat öte yandan, geçerken sorulmuş ve cevapsız bırakılmış sorulardır. Belki de yanılsamanın mantığı hakkında dört başı mamur bir tartışma beklemek bir filmden çok fazla şey talep etmektir. Bununla birlikte filmde daha iyi bir şekilde işlenmiş önemli bir yan soru vardır: algısal deneyim nedir; bir şeyin gerçek ve değerli, yani yaşamaya değer olup olmadığı nasıl bilinebilir?

İki karşıt cevap verilmiştir: İlk olarak, gerçek ve değerli olan Matrix'in yanılsamalarından özgür olandır. Bu perspektif filme egemen olan ve seyircilerin kabul etmesi beklenen bakış açısını oluşturur. Bununla birlikte bizden dikkat bekleyen başka bir bakış açısı daha vardır: Gerçek, en canlı ve en keyifli deneyimi sunan şeydir. Morpheus ve ekibi birincisinin peşindedir; ikincisi hain Cypher'in gizli gündemini oluşturur; ama bu aynı zamanda Dozer'a sümüğümsü yiyeceğinde vücudun ihtiyacı olan her şeyin var olduğunu iddia eden sadık ve sempatik Mouse'un da dile getirdiği bir şeydir. Mouse, Dozer'a itiraz ediyor, çünkü bu besinde temel insani tepkilerle ilişkilendirilen bir duygu olan haz yoktur. "Güdülerimizi inkâr etmek, bizi insan yapan şeyleri inkâr etmektir."

Dozer bunu kuşkuyla karşılıyor; belli ki haz onun için Matrix'e karşı savaşanların sahip olamayacağı bir lükstür.

Beş duyu, antik felsefecilerden çağdaş psikolojik araştırmalara kadar, zihni bedenden, aklı duygulardan ve bilgiyi hazdan üstün gören bir hiyerarşi içinde ele alınmıştır. Görme ve işitme "uzak" veya mesafe duyularıdır; çünkü bunlar nesnelerinden ayrı olarak iş görürler ve onlarla fiziksel teması gerektirmezler.

Bu mesafe onlara bilgi kuramsal bir avantaj bahşeder; görme ve işitme, etrafımızdaki dünyaya dair bilgi edinme ve bu bilgiyi ötekilere iletmedeki önemlerinden dolayı tipik olarak hiyerarşinin en üstünde yer alırlar. Her ikisi de algılayanın vücudu ile algı nesnesi arasında bir ayrılık gerektirdiği için görme ve işitme fiziksel duyumla en az ilişkili olanlardır. (Aslına bakarsanız görme, genel olarak bir duyum değil, bir tür algılama biçimi olarak kabul edilir.) Bedensel duyular denilen tat, koku ve dokunma duyulan nesneleriyle belirli bir fiziksel temas gerektirirler. Her ne kadar koku iş görebilmek için belli bir fiziksel ayrılığı gerektirse de, bu üç bedensel duyum yakınlık, hatta doğrudan temas gerektirir ve bu üçünün deneyimi belirgin duyusal his niteliklerine sahiptir. Geleneksel olarak bunların, hem temin ettikleri bilginin ölçeğinin sınırlı olması hem de beraberlerinde getirdikleri haz dolayısıyla, ilgimizi dağıtmaları sebebiyle, dikkatimizi nesnelerden ziyade öznel durumumuza çektiğine inanılmaktadır. Dokunma, koku ve tatla ilişkilendirilen fiziksellik, insan

doğasının hayvani yönüyle daha fazla ilişkilendirilen bedensel duyuların düşük statülerinin sebeplerinden biridir.

Matrix'te Hissetme ve Matrix

Görme ve duymanın filmlerde büyük ölçüde kullanılması beklenir. Ekrandaki şeylere dokunamayız, onları koklayıp tatlarına bakamayız; fakat görüp duyabiliriz. Gördüklerimizle duyduklarımızdan bazıları, ekrandaki karakterlerce de görülür ve duyulur; biz böylece onların tecrübelerine ortak oluruz.

Diyaloglar, filmde sürekli kullanılan bir müphemlikle görme ve gözlere gönderimde bulunur: bir insanın gördüğü, belki yalnızca bir programın yanılsatıcı ürünüdür. Fakat-"görmek" sezgi ve bilgi ile eş anlamlıdır. Çünkü bütün Batı felsefesi tarihi boyunca anlama için bir metafor olarak hizmet etmiştir. Filmin bilge lideri Morpheus uyarılarını ve analitik gözlemlerini görsel metaforlarla dile getirir. Neo'ya, örneğin, onun koklayamadığı, tadına bakamadığı ve dokunamadığı bir hapishanenin -"Bir zihin hapishanesinin"- içinde olduğuna dair bilgi verir. Morpheus dile getirdiği şekliyle Matrix, "seni bir köle olduğun gerçeğine körleştirmek için gözlerine bağlanan bir dünyadır,"

diyor. Ne var ki Morpheus Neo'yu, Matrix'in her yerde mevcut görsel aldatmalarına rağmen, yanılsamanın ardındaki gerçeği görmek için gözlerini kullanmaya çağırır. Neo, pembe bulamaçtan ve Matrix'in kanalizasyonlarından kurtulduktan sonra uyanır ve sorar, "Gözlerim neden acıyor?" Morpheus yanıt verir, "Çünkü onları daha önce hiç kullanmadın." Neo, tıpkı Platon'un mağarasından yeni çıkan biri gibi ışıktan rahatsız olur; çünkü hakikati görmek ne kolay, ne de rahat bir iştir. Morpheus insan organizmalarının bütün Matrix makineleri tarafından yetiştirilip enerji kaynağı olarak kullanıldığına dair keşfinden söz ederken şunları söyler: "Ta ki tarlaları kendi gözlerimle görene kadar, uzun bir süre buna inanamadım.

"Görmek inanmaktır," özdeyişine uyarak bütün diğer duyulardan çok daha belirgin bir şekilde zihinle ilgili geleneksel bağlantıları içinde övülmektedir. Ama görme aynı zamanda halüsinasyon ve bu yüzden kuşkuyla gölgelenmiştir. Bu özdeyişin gerisini hemen hatırlarız. "Görmek inanmaktır, dokunmak ise hakikat."

Bu dokunmanın aldatmaya bağışık olduğu anlamına gelmez. Bununla birlikte halüsinasyon ve serap görmenin böyle olduğu keşfedilmiştir, çünkü insan böyle durumlarda elini sert bir şeyle karşılaşmadan bunların arasından geçirebilir.

Demek ki, hem toplum psikolojisinde hem Matrix'te fiziksel dokunma, genellikle görmenin uzaktan işlemesinden daha güvenilir bulunmaktadır. Bu tür değerlerin ifade edilmesi, belirgin bir biçimde uzak duyulara hitap eden sinemayla bir çelişki oluşturmaktadır.

Hem görme hem işitme, uzaktan iş gördüğü için gözetleme aracı olarak kullanılır.

Filmin başında Neo, Ajan Smith'in takibinden kurtulmak için, (çok akıllıca bir kırk ayağa benzetilen) dinleme cihazından kurtarılır. Ses bir film yapımcısının elinde etkili bir araçtır, Matrix filmi de sesi alışık olmadığımız bir biçimde dokunmayla ilişkilendirerek şimdiye kadarki örneklerinden çok daha karmaşık bir şekilde kullanmıştır. Seste dokunmaya özgü bir nitelik vardır ve film müziğinin yüksek sesle çalan kısımları elle dokunulabilir bir mevcudiyete sahiptir.

(Filmin sonunda müzik "Uyan!" diye bağırmakta ve filmin başındaki düş sorgulamasına gönderimde bulunmaktadır.) [Bilen seyirciler için parça, film tecrübesinden gerçekliğe bir köprü görevi görmektedir. Müzik, siyasi mesajlarıyla tanınan Rage Against the Machines (Makinelere Öfke) grubuna aittir. Tam bu noktada filmin son yazılan aktığı için, parça, hem arkaplan hizmeti görmekte hem de seyircilere yönelik bir mesaj içermektedir] Bu tür saldırgan müzikler dinleyicinin bedensel uzamını işgal ederler. Salonu dolduran müzik kendi mesajını içinde taşır. Çünkü eski ve cızırtılı ses cihazları bilgisayarların sessiz uğultusundan daha güvenilirdir; bilgisayarların temiz sesinin aksine, ses, cihazlarının cızırtı ve hışırtılarıyla iletir. Hayati noktalarda bulunan telefonlar yalnızca sesleri değil, bedenleri de geminin güvenli güvertesine iletir. Belli ki, sanal bedenler bile taşınmak için dokunsal kanallara ihtiyaç duyuyor. (* Sanal beden çok sevilen bir fikirdir, fakat bir insan duyular üzerine düşünürse, onun tanı bir kavram kargaşası olduğunu görür.) Özellikle önemli bilgiler, tıpkı Neo ile Trinity'nin ilk karşılaştığı sahnede olduğu gibi, bazen, karakterlerin neredeyse birbirine dokunacak kadar yakın olmasını gerektiren bir fısıltıyla

verilmektedir. Gittikleri kulüpteki müzik öyle yüksektir ki, insan yalnızca duymakla kalmaz, hisseder. Duyabilmek için birbirlerine çok yakın durmak zorundadırlar ve Trinity konuşurken dudakları Neo'nun boynunu yalar geçer.

Bedensel duyular, filmde özellikle önemli bir rol oynuyorlar. Birçok nesne bir koku üretiyor, fakat Matrix filminde insan vücutlarının kokusu hem olumlu hem olumsuz anlamda özellikle vurgulanmaktadır. Filmin başlarında bir sahnede Trinity ağır ağır ve sessizce, uyuyan Neo'yu neredeyse sürünerek koklar. Bu onun hem merak ettiğini, hem şefkat duyduğunu hem de yakınlık hissettiğini gösterir.

Bence koklama, keşfin ilkel ve hayvani bir biçimi olduğu için, bu durum bilgi elde etmek için kullanılan ileri teknoloji ürünü karmaşık aygıtlarla bir tezat teşkil eder. Trinity'nin Neo'nun kokusundan hoşlandığını varsayarız, fakat insan kokusundan nefret eden Ajan Smith için aynı şey söz konusu değildir. Morpheus'la bir anlaşma yapabilecek olmasının keyfiyle, Smith kurallara karşı gelip, yakınında gerçekleşen olayların bilgisinden mahrum kalmasına sebep olacak şekilde kulaklığını çıkarır.

Bu yerden nefret ediyorum. Bu hayvanat bahçesinden. Bu gerçeklikten, ya da sen adına ne diyorsan ondan. Artık dayanamıyorum. Kokusuna dayanamıyorum, eğer koku diye bir şey varsa. Boğazıma kadar geldi. Senin o pis kokunu alabiliyorum ve ne zaman bu kokuyu duysam, onun bana bulaşacağından korkuyorum.

Smith insanları virüslerle karşılaştırır. Virüsler kötü kokunun bulaşıcılığını sembolize eden korkunç bir denklemdir. (* Koku ve hastalıkla ilgili bakınız: Alain Corbin. The Foul and the Fragrant: Odorandthe French Social Imagination, çeviri M. Kochan. R. Poner ve C. Prendergast (Cambridge: Harvard University Press. 1986).) Hem çekici, hem düşman; itici koku anlamında koku duyusu, bedenselliğe vurgu yapmak için kullanılmıştır. Sanki insanın hayvansallığı sanal bedeninde de ortaya çıkmaktadır. İnsan olmayan Ajanların, "duyusal programlar"ın, bir kokusu olmadığını kolayca çıkarabiliriz. Sahip oldukları koku duyma yeteneği, rakiplerinin kötü kokusunu almayla sınırlanmıştır.

Tadın Baştan Çıkarıcılıkları

Tat Matrix'te, daha önce gördüğümüz gibi, özellikle estetik değerlerle sunulmaktadır; çünkü yeme zevki Matrix'e karşı yapılan savaşta yoldan çıkaran tehlikeli bir zaaf olarak cisimleşmektedir. Zion'u korumak için bitmek bilmeyen uğraştan yorulmuş olan Cypher yoldaşlarının amacını terk eder, onları aldatır ve Morpheus'u Ajan Smith'e vermeyi kabul eder. Bütün istediği geçmişini unutmak ve başka bir seçim yaptığında- sonsuza kadar erişemeyeceği lüksleri ona sunacak olan bir programda yaşamaktır. Biz ilk olarak Cypher duyusal zaaflarını öğreniriz -ki bu ahlaki zayıflığın bir belirtisidir- arkadaş gibi göründüğü Neo'ya ev yapımı likörü teklif edip şaka yollu onun Morpheus'un dünyayı kurtarmak için gönderildiğine inandığı "O" olduğunu dile getirerek Neo'nun özgüvenini zayıflatır. Daha derin ihaneti, hemen bir sonraki, Ajan Smith'le bir restoranda buluşup mükemmel bir biçimde pişirilmiş bifteğini yediği sahnede ortaya çıkar. Yerken, içkisini içip purosunu tüttürürken, tekrar Matrix'e bağlanmak istediğini ve geçmişi hatırlamak istemediğini söyler.

Bu bifteğin var olmadığını biliyorum. Ağzıma götürdüğüm zaman Matrix'in beynime onun sulu ve lezzetli olduğunu söylediğini biliyorum. Dokuz yıl sonra neyi fark ettim biliyor musun? Cehalet mutluluktur.

Her ne kadar bu bakış açısı açık bir biçimde hatalı olarak gösterilse de, film renk kullanımlarıyla fikri destekler. Cyher'in fark ettiği gibi, arkadaşlarını bağlı olduğu gerçek dünya giderek canlılığını yitirir. Matrix gri, kahverengi, koyu kahverengi tonlarıyla neredeyse siyah beyazdır. Doygunluğu gösterdiği anlarda renklerin ekranda şok edici bir biçimde canlı olduğunu görürüz. Bütün filmde, yalnızca nostaljik bir biçimde duyu yaşantısına işaret eden şeyler canlı renklere sahiptir: parlak meyve resimlerinin olduğu yemek kuponları, cinsellik sembolü olarak üretilen kadın ve kan. Bütün bunlar canlı, organik bir oluşumun sembolleridir -ne var ki kan ölümün sembolüdür- ve yanılsama değildir.

Cypher'i baştan çıkaran şey yiyecektir; fakat kavgayı bırakmasının başka sebepleri de vardır; Matrix'in dünyasının dışarıdaki dünyadan daha gerçek olduğu sonucuna varmıştır (Çünkü "gerçek", onun da dile getirdiği gibi, "yalnızca altı harfli bir kelimedir"). Onun çıkarımı yalnızca keyif veren duyumlara dair kendi değerlendirmesinden değil, aynı zamanda daha önce

Morpheus'un dile getirmiş olduğu bir bakış açısından kaynaklanır: bütün duyu tecrübeleri, sinir alıcılarının uyaranlarının yorumlanmasından ibarettir.

MORPHEUS: Gerçek nedir? Gerçeği nasıl tanımlıyorsun? Eğer hissedebildiğin, koklayabildiğin, tadına bakabildiğin ve görebildiğin şeylerden bahsediyorsan, gerçek, o zaman sadece beyninin yorumladığı elektrik sinyalleridir.

Morpheus bir dava adamı karakterinin sağlamlığıyla bu tür beyin sinyallerine sebep olan kaba, gerçek dünyaya bağlı kalır. Fakat Cypher başka bir makul yol seçer: Eğer gerçek yalnızca duyu deneyimleri ise, nereden geldiklerinin ne önemi var? Eğer gerçeklik insanın kendi duyumlarından geliyorsa, onların peşinde koşmakta ahlak dışı hiçbir şey yoktur. Çünkü bir insanın ahlaki dikkatinin çekilebileceği başka bir şey yoktur. Cypher böylece, her zaman zaaf ve günahla ilişkilendirilen bedensel duyu hazlarını seçiyor. Bu şekilde davranarak yalnızca ahlaki bir hata değil, aynı zamanda bilgikuramsal bir hata yapıyor. Böylece, duyu deneyimlerini tümüyle öznel terimlerle analiz etmeyi çürüten bir içerime sahip gerçeklik yerine, yanılsamayı seçiyor. Yani, eğer Cypher hatalıysa Morpheus'ta hatalıdır: duyular her zaman beyin uyaranlarının yorumlanması değildir, ama aynı zamanda dikkat isteyen, saygı bekleyen bir dış dünyanın alametleridir.

Ancak kesin konuşmak gerekirse, tat hazları illa da yoldan çıkarıcı olmak zorunda değildir. Nitekim Kahin sahnesi böyledir. Neo'nun ziyareti sırasında Kahin kurabiye pişiriyordur ve hoş kokulan odanın içini doldurmuştur. Elinde yeşil renkli bir likör vardır ve sigarasından dumanlar koparır. Burada onun, Cypher'in bir kenara attığı değerlere hâlâ sahip çıkan biri olduğu için, bir haz yaşantısıyla kendini ödüllendirebileceğini varsayarız. Neo da kurabiyelerden birini yer, fakat dikkat çekicidir, tat alıyor gibi görünmez.

Cypher'li sahneler tat alma duyusunun başka bir geleneksel anlamını da kullanır: Tat alma ve yeme ile seksin ilişkisi. Kendini eski meslektaşlarını öldürmeye hazırladığı ihanetinin son sahnesinde, Trinity'nin bir koltuğa bağlanmış rüya gören vücudunun etrafında gezinirken kötü kötü bir şarkı mırıldanır. Hattın öteki ucunda güvenli bir yere transfer edilmeyi beklediği için söylediği her şeyi duyan Trinity'e, bir zamanlar âşık olduğunu,

savaştan, her gün aynı şeyleri yemekten yorgun düştüğünü anlatır. Matrix'deki deneyimler gerçek hayattaki deneyimlerden daha zengin olduğu için, Matrix'in gerçek hayattan daha gerçek olabileceğine karar verdiğini ilan ederken dili ve hareketleri hem bir tehdidi, hem bir cinsel ilgiyi gösterir. Apoc ve Switch'in fişlerini çektiğinde onların Matrix'te öldüğünü görürsünüz. İşte ölüverdiniz.

Burada bir kez daha Morpheus tarafından daha önce dile getirilen duyarlılığın biraz çarpıtılmış bir versiyonunu yankılar. Gördüğüm şey gerçektir. Görmek inanmaktır.

Gerçek

Elbette bu bizi dokunmaya getiriyor. Matrix ağzına kadar şiddet sahneleriyle dolu, fakat dikkatle ölüm sahnelerinden kaçınılmış bir filmdir. Usta işi özel efektlerin olduğu kavga ve çarpışma sahneleri Matrix'te gerçekleşirken, geminin güvertesinde koltuğa bağlanmış vücutları fiziksel olarak etkiler. Neo kavgalarından birinden döndüğünde, ağzından akan kanı tadar ve sanal bir deneyimin fiziksel bir hasara yol açması onu ürkütür. "Eğer Matrix'te öldürülürsen, burada mı ölüyorsun?".diye sorar. Morpheus ciddi bir sesle sanal deneyim hakkında daha önce söylediklerini doğrulayacak bir biçimde "Beden zihin olmadan yaşayamaz," der. "Zihin deneyimi gerçek kılar." İtiraf etmeliyim ki, bu sahne, benim için ilk bakışta beden ve zihin arasındaki bağlantıya dair filmde yapılan bir sürü gelişi güzel yorumun tuzu biberi oldu. ("Eğilen kaşık değil, sensin," der Kahin'in kaşıkları dokunmadan bükme yeteneğine sahip çıraklarından biri.) Yorgun bir seyirciye, sahte bir Zen bilgeliğiyle söylenen sözler bıkkınlık verebilir. Matrix'in sanal dünyasında öldüğünde, gerçek dünyada da öldüğünü söylemek ucuz bir kurgudan başka ne olabilir? Fakat sonra Hnıong Kabilesini ve onların öldürücü düşlerini hatırladım. Zihinsel hayallerin sebep olduğu görünür fiziksel değişmeler arasında kalp atışının, nefes sayısının ve adrenalin miktarının artması vardı. Kan akmasına sebep olmak, yani sadece görünen ile dokunan arasındaki bir köprü kurmak için rüyanın yalnızca bir adım daha atması gerekiyordu o kadar. Filmde bu sayede görünen ile bir cisme sahip olan birbirine bağlanıyordu.

Filmdeki dokunuşların hepsi şiddet içermiyordu; film dostluk, şefkat, güven duygularını göstermek için daha nazik dokunuşları da kullanıyor.

Morpheus'u, helikopterle kurtarıldığı sahnede kurtaran, Neo'nun onun elini tutmasıydı.

Trinity kardeşini kaybetmiş olan Tank'ın acısını paylaşmak için ona sarılır.

Tank Morpheus'un ensesindeki fişi çekmeden önce, üzüntüsünü gösteren bir veda işareti olarak onun alnını okşar.

Her şey bir yana Trinity'nin eylemleri güvenin mahrem yanının cisimleşmesidir.

Bu rolün ona düşmesi bir rastlantı değildir; o senaryodaki tek dişi varlık olduğu için ve sevgi dolu bir dokunuş hem erotizmle hem de anaç şefkatle ilişkili olduğu için, bu rolleri oynamak ona düşer. (Anlaşılıyor ki duyum deneyiminin kesinliği hakkında kuşkular uyandırmak için harcanan çabalar, cinsiyet hakkında kuşku uyandırmaya zaman bırakmamış.) En dramatik dokunma sahnesi Trinity'nin Neo'yu uyuyan güzel, tadında öpmesi ve ona tekrar soluk vermesidir. Daha başından itibaren birbirlerinin cazibesine kapılmış olmalarına karşın, ancak Matrix'in dışında öpüşürler. Senaryonun daha önceki versiyonlarından birinde Trinity, öpücüğün gerçek olması için Neo'yu Matrix'te öpmeyeceğini söyler. Bu replik senaryonun son halinden çıkarılmıştır; fakat eylem olduğu gibi bırakılmıştır. Trinity hayat öpücüğünü, Neo'nun Ajanlarla yaptığı son çarpışmayı kaybettiğinin anlaşıldığı ölüm anında, Nebuchadnezzar gemisinde verir. Neo'ya hem fiziksel hem de duygusal olarak ulaşmaya çalışır, onun kı-mıltısız bedenini okşar ve şöyle fısıldar:

Kahin bana O'na âşık olacağımı söyledi, âşık olacağım insanın O olduğunu.

Anlıyor musun? Ölmüş olamazsın. Bu mümkün değil. Çünkü ben seni seviyorum.

Duydun mu? Seni seviyorum.

Nazik bir biçimde omuzlarından kavrar ve onu öper; Neo'nun kalbi çarpmaya başlar ve ilk nefesini alır. Trinity ellerini çeker ve emir verir gibi: "Şimdi, ayağa kalk!" der.

Neo ayağa kalkar ve dünyayı kurtarır.

Hakikate dokunarak.

Sahne 2 Hakikat Çölü

5

Matrix'in Metafiziği

JORGE J. E. GRACIA ve JONAHTHAN J. SANFORD

"Hayat bir rüyadır."

-PEDRO CALDERON DE LA BARCA (İ.S. 1600-1681)

"Bütün insanlar doğası gereği bilmek ister." -ARİSTOTELES (İ.Ö. 384-321) Karanlık bir kulüpteyiz. Gözümüzün önünden hızla dekolte kıyafetler ve seksi çağrıştıran hareketler geçiyor. Yoz bir seksin yaşandığını, uyuşturucu kullanıldığını hissediyoruz. Bir kuşku, hatta korku atmosferi var. İki kahramanımız bangır bangır bir tekno-endüstriyel müzik altında, alt sınıftan tuhaf insanlarla çevrelenmiş. Trinity Neo'ya yaklaşıyor. Kedi gözlerine benzer gözleri birbirini yakalıyor. Trinity iyice sokuluyor, yanakları neredeyse birbirine değecek. Gerilim artıyor, açık bir hayvani cazibe söz konusu. Her zamanki şeyin olmasını bekliyoruz, fakat hayır, Trinity Neo'nun kulağına fısıldıyor: "Bizi harekete geçiren o soru Neo. Seni buraya getiren o soru. Sen de, tıpkı benim gibi sorunun ne olduğunu biliyorsun. Cevap seni bekliyor Neo."

Soru "Matrix nedir?" sorusudur. Cevap arayışı Neo'yu hapishaneden gerçek dünyaya çıkmaya iter. Neo'nun Marix'in dışına çıkan yolu, Platon'un eğreltilemesinde mağaradan kurulan mahkûmlardan farklı değildir; fakat Neo'nun keşfettiği hakikat, Formların saf, güzellikle parıldayan kutsal dünyası değildir. Aksine, varoluşun en basit araçlara indirgendiği, hayatın sürekli bir ölüm tehdidi altında yaşandığı çirkin bir hakikati, insanlar ile makineler arasındaki savaşla harap olmuş bir dünyayı keşfeder. Morpheus tarafından çöl diye tarif edilen bir dünyadır bu; öyle kasvetlidir ki, Cypher dokuz yıl bu hakikatin içinde yaşadıktan sonra, yoldaşlarına ihanet etmek

pahasına onu terk etmeye karar verir. Fakat Neo onu Matrix'in yanılsamasına tercih eder; çünkü o hakikattir. Tercihi öyle inançlıdır ki, Matrix filmi, Neo'nun yanılsama dünyasını yıkmak ve diğer insanları varoluşlarının gerçeğine getirme kararıyla sona erer. Tıpkı Platon'un mağaradan kaçan mahkûmu gibi, Neo sahte dünyaya geri döner ve diğer insanları mahkûmiyetten kurtarmaya çalışır. Film böylece beklendiği gibi biter.

Matrix filminin ortaya attığı soru metafiziğin kategorik bir sorusudur: "...

nedir?" "Hakikat nedir?" "İnsan nedir?" "Zihin ile beden arasındaki ilişki nedir?" "Özgür irade ile kader arasındaki bağlantı nedir?" Filmin geri kalanında bunları üç temel soru takip eder: Görünüş ve hakikat nedir? Onları ayıran şey nedir? Birini diğerinden ayıran özellikler nelerdir? Bu üç soru filmin dünyası bağlamında sorulmuş olmasına karşın, onları cevaplandırmak kendi dünyamız hakkında düşünmemize yardım eder.

Metafiziğin Doğası

Metafizik tam olarak nedir? Metafizik sorular ve metafizik cevaplar nelerdir? Bu sorulan cevaplandırmak için önce herhangi bir metafizik ile metafizik disiplinini birbirinden ayırmamız gerekmektedir. Bir: metafizik, kesin, tutarlı, bütünsel ve sağlam kanıtlarla desteklenmiş olmaya çalışan bir dünya görüşüdür.

Metafizik disiplini ise bir kişinin bir metafizik geliştirirken uyguladığı öğrenilmiş disiplindir. Bir disiplin olarak kendine özgü birtakım yordamlara sahiptir. Metafizik hem doğa bilimlerinden hem de tanrıbilimden farklıdır. Bilimler tıpkı metafizik gibi kesin, tutarlı ve sağlam kanıtlarla desteklenmiş bir dünya arar; fakat bütünsel olmaya çalışmaz. Bilimler özel yöntemlerle ve belirli alanlarla sınırlandırılmıştır. Örneğin astronomi gök cisimleriyle ilgilenir ve yöntemi gözlem ile aritmetik hesaplardır; fizik, fiziksel evrenin belli varlıklarını inceler ve bunu da hayli kendine özgü yöntemlerle yapar vs. vs. Tanrıbilim, tıpkı metafizik gibi, dünyanın kesin, tutarlı ve sağlam kanıtlarla desteklenmiş bütünsel bir resmini çizmeye çalışır. Bununla birlikte tanrıbilimin sağlam kanıt dediği şeyler, duyu ve akıl yürütme gibi doğal güçlerimizin ötesine taşan şeylerdir; inanç ve otorite gerektirir.

Bu, metafiziği belli bir bilimden veya tanrıbilimden ayırmak için yeterlidir ve aynı şeyler metafizik bakış açılarını, bilimsel ve tanrıbilimsel bakış açılarından ayırmak için de geçerlidir; elbette bu, aynı bakış açılarının bu ikisinde veya üçünde hiçbir zaman rastlanmadığı anlamına gelmez. Bu söylenenler, aynı şekilde metafiziği, bir kısmı filmi anlamak için önemli olan ve kitabın diğer makalelerinde tartışılan felsefenin diğer alanlarından ayırmaya yeterli değildir. Bu diğer disiplinler, ahlak, siyaset felsefesi, bilgikuramı, mantık, felsefi antropoloji ve doğal teolojidir. Yine, metafizikçilerin fiilen ne yaptığı, yani bir kişinin metafiziği nasıl geliştirdiği henüz açıklanmadı.

Metafiziği bilimler ile tanrıbilimden ve diğer felsefi alanlardan ayırmanın başka bir yolu, metafizik yapmaya nelerin dahil olduğunu, yani metafiziğin (1) bütün diğer sınıflandırmaların üstüne koyabileceği en genel sınıfların bir listesini çıkarmaya ve (2) daha az genel olan sınıfların en genel sınıflarla ilişkisini kurmaya çalıştığını söylemektedir. Demek ki metafiziğin iki görevi var: İlk olarak en genel sınıfların bir listesini çıkarmak ve ikinci olarak geri kalan her şeyi bu sınıflandırmaya sokmak. Açık ki, bu, hem bilimsel hem de tanrıbilimsel unsurların dahil olduğu kapsayıcı, toplam bir dünya görüşü oluşturmaya çalışmaktır. Örneğin psikologlar insan ruhunu, fizikçiler renkleri incelerken, metafizik bunların ötesine geçer ve her şeyi kapsayacak bir şema geliştirmeye çalışır. Eğer Aristotelesçi sınıfları, yani kategorileri benimsersek insan ruhunu bir töz olarak kategorize ederiz ve renk söz konusu olduğunda onun bir nitelik olduğunu söyleriz. Fakat Hume'un şemasını uygulayacaksak, tözler ve nitelikler üzerine değil, fikirler üzerine konuşmak zorunda kalırız. İnsan ruhunun ve renklerin töz mü, nitelik mi, yoksa fikirler mi olduğuna karar vermek -ki bu mesele Matrix filminde önemli bir meseledir- ancak, metafizik başarılı bir şekilde kurulmuşsa mümkündür.

Bu açıklamaların ışığında Matrix'in bir metafiziğini geliştirme görevinin doğasını anlamak daha kolaylaşır. Bununla birlikte mesele henüz yeterince açık değildir; çünkü "Matrix'in metafiziği" yazılı ifadesi en az iki anlama sahiptir; yani en az iki farklı yönde ilerlemeyi gerektirir. Birincisi filme gönderimde bulunur, öteki de filmin gösterdiği dünyaya. Filmin metafiziği, filmin ait olduğu en geniş kategorileri inşa edecektir. İkinci metafizik ise, filmin sunduğu dünyaya metafizik bir bakış açısını içerir. Bu ikincisini ele

aldığımızda görevimiz, (1) örtük biçimde kullanılan veya açık bir biçimde sunulan en genel kategorilerin bir listesini çıkarmayı, (2) bunların birbirleriyle ilişkileri ve (3) filmdeki geri kalan her şeyi bu kategorilerin altında sınıflandırmayı kapsamaktadır. Bu açıdan bakıldığında görevimiz "Matrix'in dünyası" denilen şeyin tarifidir.

Her şeyi kapsayan ve nihai metafizik kategoriler geliştirme uğraşı, bu işin gerektirdiği yüksek soyutlama ve genelleştirmeden dolayı zorluklarla maluldür.

Gündelik deneyimlerimizden çok uzak, kolayca anlaşılamayan bir fikirler dünyası ve kavramsal modeller söz konusudur. Bu tür sınıflandırmalar, genellikle, kesin çelişkiler değilse bile, kafa karışıklığı yaratır. Ne var ki bunlar genellikle metafızikçinin takip ettiği yordamların bir sonucu olarak ortaya çıkmaz; bizim dünya hakkında düşünmemizin sıradan yollarında saklı kavramsal çatılar nedeniyle böyledir bu. Dahası, kavramsal çatıların ilişkili olduğu şeyler, kendi içlerinde bile çok sık karıştırılır. Açık ve tarif ettikleri şeyleri tam olarak karşılık gelen kavramlarla işleyen bir sınıflandırma şeması, gerçekten de çok, ama çok zor bir iştir. Matrix'in metafiziği bu değerlendirmemizi doğrular.

Matriş Dünyasının Temel Kategorileri

Matrix filminin sunduğu dünya, son derecede basit görünüyor; fakat aslında hayli karmaşık bir dünyadır ve birçok açıdan bizim dünyamıza benzemektedir. Bununla birlikte, yalnızca birkaç en genel kategori kullanır. Bunlardan ikisi temel kategorilerdir ve felsefede Sokrates öncesi filozoflardan beri kullanılmaktadır. Onlardan genellikle görünüş ve hakikat olarak bahsedilmiştir; fakat Matrix'te sık sık "gerçek" ve "gerçek olmayan" sıfatlarıyla geçerler.

Filmde bu sıfatlar "dünya", yani "gerçek dünya" ile "sanal dünya" kavramlarıyla birlikte kullanılırlar. Bu ikincisi aynı zamanda "düş dünyası" olarak geçmektedir. Örneğin Morpheus'un Neo'ya yükleme programındaki ilk yolculuğunda yaptığı açıklamada olduğu gibi: "Şimdiye kadar bir düş dünyasında yaşıyordun Neo." "Gerçek olmayan"ı "sanal" veya "düş" yerine kullanmak bir kolaylık sağlamaktadır; çünkü bunlar "gerçek" ile daha kesin bir karşıtlık oluşturmaktadır. Bu kategoriler filmde, birbirini dışlayan

kategoriler olarak sunulmuştur. Dahası, yukarıda sözü edilen konuşma içerisinde ve filmin başka yerlerinde bu iki dünyanın karşılıklı olarak bir bütün oluşturduğu ifade edilmektedir. Yani, gerçek olmayan gerçek değildir ve tersi. Her şey ya gerçektir, ya da gerçek olmayandır. Bu durumda metafizikçi olarak bizim işimiz Matrix filmindeki bu kadar genel olmayan diğer maddelerin sınıflandırmasını bu iki en genel kategoriyle ilişkilendirmek ve böylece filmdeki her şeyin nasıl bir arada durduğunu göstermektir.

Matrix'te her türden, bir sürü, daha az genel kategoriler vardır ve bunların en genel kategorilerin altına yerleştirilmesi gerekmektedir.

Bununla birlikte yerimiz ve amacımızın sınırlılığı nedeniyle, yalnızca, bu filmin bize sunduğu en temel metafizik bilmecelerden biri olduğunu düşündüğümüz maddeler üzerinde duracağız. Metafizik bilmeceden kastımız, kategorik sınıflandırmanın bizi kolay bir çıkışın olmadığı bir ikileme getiriyor olmasıdır. Bu durumda metafizik analizimiz, bu ikilemi gösterme ve sonra da buna bir çözüm düşünmeyi amaçlayacaktır.

İmdi, gerçek ve gerçek olmayana dahil edeceğimiz kategoriler nelerdir? Gerçeğin üç ana kategorisi vardır. Ne var ki filmde bunlardan yalnızca birinden bahsedilmektedir. Diğerlerinin alt kategorileri verilmiş olmakla birlikte, kendilerinden bahsedilmez. Filmde açık bir biçimde adı geçen kategori "Zihin"dir. Adı geçmeyen fakat kullanılan kategoriler ise "zihni olmayan" ile "zihin ile zihni olmayanın bileşenleri'dir. Zihin kategorisi, Neo'nun, Morpheus'un, sizinki ve bizimki gibi insan zihinlerini kapsar.

Zihni olmayanlar kategorisinde çeşitli şeyler vardır. Gerçekten de bunlar o kadar çoktur ki, bir sürü alt kategoriye girerler. Belli başlı alt kategoriler makine, insan bedeni veya insan organ ve bunların dışındaki diğer şeyler kategorileridir. Söz konusu makinelere verilen ilk örnek bir bilgisayardır, fakat Morpheus'un gemisinde, silahlar ve benzeri birçok başka şey de vardır.

İkinci kategori vücutlarımız veya vücutlarınız, beynimiz veya beyninizdir.

Üçüncü kategorinin örnekleri Dünya, binalar ve elektrik sinyaller gibi şeylerdir.

Gerçeğin üçüncü ana kategorisinin ilk örneği insan varlığı, yani beden ve zihin birliği olarak insandır. Morpheus Neo'ya Matrix'te ölmenin gerçek dünyada ölmek anlamına geldiğini açıklarken dolaylı olarak bu kategoriye gönderimde bulunur:

"Beden zihinsiz yaşamaz."

Gerçek olmayanın veya "düş dünyasının en az sekiz alt kategorisi vardın simülasyon (nöro-interaktif), imaj (ben imajı), dijital kimlik (ben), düş, görünüş, zihinsel yansıtma, Matrix'in aralarından bir örnek olduğu matriksler ve sanal gerçekliğin bir parçası olduğu ölçüde bilgisayar programları.

Doğal olarak, gerçek ile gerçek olmayan arasındaki ayrım, onları birbirinden farklı kılan özelliklere bakarak yapılmalıdır. Aralarındaki farkın içerdiği şeyleri göstermeden onların sadece farklı olduğunu söylemek doğru olmaz. Dahası, gerçek ile gerçek olmayanı birbirinden ayırmak için kullanılan varlıklar her ne olursa olsun, bunlar, bu şekilde sınıflandırılan şeylerin bir parçasıdır. Bu yüzden bizim sorumuz şudur: Bütün gerçek şeylerde ve gerçek olmayan şeylerde ortak olan, onları ne iseler o yapan ve birbirinden farklı kılan nedir? Ya da başka bir deyişle, neden zihinler, makineler, insan vücutları, bilgisayar programlan ve elektrik sinyalleri gerçek; simülasyon, imajlar, dijital kimlikler, düşler, görünüşler, zihinsel yansıtmalar, Matrix ve bilgisayar programlan gerçek olmayandır?

Gerçek ve Gerçek Olmayan

Gerçek ile gerçek olmayan kategorilerini metafizik olarak birbirinden ayıran en az iki yöntem vardır. Birincisi gerçeğin ve tabi gerçek olmayanın kaynağıyla, ikincisi bu ikisinin varlıkbilimsel statüleriyle ilgilidir.

Gerçek dünyadaki birçok şeyin kaynağını veya sebeplerini biliriz. Makineler ve elektrik sinyalleri insanlar ve yapay zekâya sahip makineler tarafından üretilen şeylerdir. Zion şehrinde doğan insanların ebeveynlerinden geldiklerini biliyoruz. Fakat bunların nihai olarak geldikleri yeri bilmiyoruz. Yani makinelerin yapıldığı, insanların üretildiği maddenin nereden geldiği bize anlatılmaz. Neo'nun Matrix'in yasalarını delebilen, ilk mahkûmları kurtaran kişinin reankarnasyonu olduğu bize

anlatılmış olsa da, zihnin, nihai olarak, nereden geldiğini bilmeyiz. Bununla birlikte Matrix'in gerçek dünyadaki şeylerin sebebi olmadığını biliriz. "Gerçek" başlığı altında sınıflandırabileceğimiz şeylerin nihai sebebi her ne olursa olsun, bunlar, Matrix'in gerçek olmayan dünyasını yaratan sebeplerle ilişkili olmak zorunda değillerdir.

Yine, Matrix'in dünyasındaki her şeyin kaynağını bilmiyoruz. Matrix yapay zekâya sahip makineler tarafından yapılmış olan çok karmaşık bir bilgisayar programıdır. Bu sanal dünyanın varoluşu ve farklı renklere sahip boyuttan bu makinelerin bir üründür. Yani, gerçek dünyanın nihai sebeplerini bilmesek bile, gerçek ile gerçek olmayan dünyanın birbirinden ayırt etmenin yollarından birisi her birinin kaynaklarına bakmaktır: gerçek ile gerçek olmayan dünya farklı kaynaklardan gelmektedir.

Gerçek ile gerçek olmayan kategorilerini birbirinden ayırt etmenin ikinci yolu onların varlıkbilimsel statüleriyle, veya daha anlaşılır bir ifadeyle söylersek, varoluş biçimleriyle ilgilidir. Varlıkbilimsel statüyü belirlemenin yollarından biri bağımlılık açısından bakmaktır. Matrix filmindeki gerçek dünya, anlayabildiğimiz kadarıyla, kendi varoluşu için başka bir şeye bağlı değildir, yani onun altında herhangi başka bir şey yoktur. Bu gerçek dünyanın bağlı olduğu ne bir kötücül cinden, kötü bir zekâdan bahsedilmez. Fakat böyle bir şey olsaydı bile, yani gerçek dünya yukarıda sözü edilen türden bir zihnin ürünü olsaydı bile, gerçek olmayan dünyanın varlıkbilimsel statüsü gerçek dünyaya göre her halükârda daha zayıf, daha bağımlı olurdu. Çünkü gerçek dünya olmasaydı, gerçek olmayan dünya var olamazdı. Sanal dünya, ancak yapay zekâya sahip makineler çalışmaya devam ettiği; insan beyinlerini etkileyerek, zihni gerçek olmayan dünyanın dijital varlıklarını ve görünüşlerini üretmek için harekete geçiren elektrik sinyalleri ürettiği sürece var olabilir (makinelerin, programların, elektrik sinyallerinin ve beyinlerin gerçek olduğunu unutmayalım). Gerçek olmayan dünya daha zayıf bir varlıkbilimsel statüye sahiptir, çünkü var olmak için gerçek dünyadaki şeylere ihtiyaç duyar.

Gerçek ile gerçek olmayan dünyaları birbirinden ayırt etmenin iki yolu, yani kaynaklan ve ontolojik statüleri, Matrix filminin iki temel kategorisi arasındaki farkları aydınlatmaktadır. Gerçek dünya gerçek olmayan dünyadan metafizik açıdan farklıdır; çünkü gerçek dünyadaki şeylerin

kaynakları ile varlıkbilimsel statüleri, gerçek olmayan dünyadakilerden farklıdır. Bu iki dünya arasındaki metafizik farkı nasıl ayırt ettiğimiz ise yine aynı meseleyle ilgili bir konudur. Filmdeki karakterlerin aradaki farkı bilmesi, bu farkı onlara öğreten bir öğretmenin varlığını gerektirir. Çünkü başlangıçta Matrix'in ne olduğunu bilen ve oradan kaçıp diğer mahkûmları kurtaran bir ilk insan vardır. Tıpkı Platon'un mağara benzetmesinde olduğu gibi bu ilk insanın Matrix'ten (ya da mağaradan) nasıl kurtulduğunu bilmiyoruz; fakat eğer Morpheus ve adamları olmasaydı Neo bunu asla bilemeyecekti. Bu iki dünya arasındaki farkı bilmek için bir öğretmene ihtiyaç duyulsa da, Neo, Trinity ve diğerlerinin böyle bir öğretiye baştan açık olmalarının sebebi dünyalarında hep bir şeyin eksik olduğunu gösteren ipuçlarıyla ilgilenmiş olmalarıdır. Morpheus Neo'nun kırmızı hapı yuttuğu sahnedeki konuşmasında buna işaret eder: "Hissettiğini bildiğin, fakat açıklayamadığın...

Hayatın boyunca hissettiğin... Bu dünyada bir şeylerin yanlış olduğu hissi. Ne olduğunu bilmiyorsun, ama orada, beynine saplı bir kıymık gibi seni çıldırtıyor." İki dünya arasındaki farkı nasıl bilebildiğimiz meselesi bilginin doğasıyla ilgili bir meseledir. Yani metafizik değil, bilgikuramsaldır. Daha önceki bölümlerde bahsi geçen bu meseleden söz etmemizin nedeni, metafizik meseleyle yakından ilişkili olmasıdır; fakat bu konuyu daha fazla deşmeyeceğiz.

Matrix'in Önümüze Koyduğu Metafizik Bulmaca

Matrix filmi bize düalistik [ikici] bir metafizik sunar. İkici metafizik dünyanın nihai doğasına dair bir görüştür ve bize dünyanın birbirlerinden tamamen farklı iki tür şeyden oluştuğunu söyler. Bu konum, genellikle monizmin [tekçiliğin] karşıtıdır. Tekçiliğe göre dünya tek bir türe giren şeylerden oluşmaktadır. Matrix filminin düalizmi, bir yanda görünüşler dünyasını, Matrix'in gerçek olmayan dünyasını, öte yanda makinelerin insanlarla savaşının yer aldığı gerçek dünyayı ihtiva eder. Bu iki dünyanın kaynağı farklı olduğu için ve bu iki dünyadaki şeylerin varlıkbilimsel statüleri farklı olduğu için, bunların ait olduğu kategoriler birbirlerine indirgenemez, bir arada varolamaz ve karşılıklı olarak birbirini dışlar. Oysa metafizikçinin görevlerinden biri, eğer mümkünse, görünüş ve gerçekliği birbirine bağlamaktır. Matrix filminin metafizik bulmacası, bize sunulan

metafizik kategori şemasına baktığımızda, ilk bakışta, gerçeği gerçek olmayanla bütünleştirmenin hiçbir yolu yok gibi görünmektedir. Her biri kendi kurallarına sahiptir ve birine ait kuralları diğerine uygulamanın hiçbir yolu yoktur.

Öyleyse ne? Dünyanın dülastik mi yoksa monistik mi olduğu neden önemli?

Cevaplardan biri şu: metafizikçi kesin, tutarlı ve bütün bir dünya betimlemesi aradığı için, düalizm ile monizm arasındaki temel mesele çözülene kadar basan kaydedilemez. Tecrübe ettiğimiz her şey yalnızca bir görünüş müdür, yoksa bu görünüşler az ya da çok benzedikleri fiili şeylerin yansımaları mıdır? Matrix filminin en önemli faydalı yanlarından biri, bizi bu soruyu düşünmeye davet etmesidir.

Filmde takınılan düalistik metafizik şema, birçok çelişkiyle karşı karşıya kalmaktadır. Bu çelişkilerden en belirgini ölümle ilgili olandır. Matrix'te ölüm, gerçek dünyada ölümdür ve tersi. Fakat aynı şekilde aşk ve özgür iradeyle ilgili çelişkiler de vardır. Trinity'nin Neo'ya hissettiği aşk, onu hem gerçek varlığıyla, hem de dijital varlığıyla tekrar hayata getirmekte ve böylece iki dünya arasında bir köprü kurmaktadır. Neo'nun dirilişi ise ona Matrix'in kurallarının ötesine geçip onları istediği şekilde biçimlendiren bir özgür irade sağlamaktadır. Yine, Neo kırmızı hapı gerçek olmayan dünyada yutmasına rağmen, gerçek dünyada uyanmaktadır. Kahin sanal dünyada var olmasına rağmen, gerçek dünyada olanları öngörebilmekte ve etkileyebilmektedir. Bu tutarsızlıklar, birbirine indirgenemez, uyuşturulamaz ve karşılıklı dışlayan dünyaların aslında öyle olmadığını ima etmektedir. Peki bu nasıl mümkün olmaktadır?

Cevap o kadar açık değil, fakat bir şeyi biliyoruz: Zihinler gerçektir ve onlar hem bedensel süreçlere verilen tepkiler yoluyla hem de kendi başlarına gerçek olmayanı yaratacak güce sahiptir. Bir zihin bir hayali, beyne verilen bir elektrik sinyali sayesinde de kurabilir, bu sinyaller olmadan kendi başına da. Bu açıklama, tutarsızlıklardan bir çıkış yolu göstermektedir: Anlaşılıyor ki gerçek olmayan dolaylı olarak gerçeği etkilerken, gerçek, gerçek olmayanı doğrudan etkiliyor. Gerçek olmayan etkiler, ancak karışık bir zihin onları gerçek sanırsa etkili olabiliyor. Bu konu, Neo'nun ve diğerlerinin aradığı şeyde açıktır: onlar hakikati istiyorlar.

Sanal dünyadaki ölüm, gerçek dünyadaki ölüm anlamına geliyor; çünkü zihin onu gerçek olarak algılayıp bedeni öldürüyor. Sanal haplar gerçek dünyada kısmen etkili oluyor; çünkü zihin onu gerçek dünyanın bir parçası olarak algılıyor ve bedenine ona göre hareket etmesini söylüyor. Ve sanal Kahin gerçek dünyayı biliyor ve etkiliyor, çünkü zihni buna inanıyor. Zihin ancak karışık değilse ve gerçek olmayanı olduğu gibi görebiliyorsa, gerçek olmayanın etkilerinden kurtulabilir.

Matrix filmindeki açık çelişkilere cevap, demek ki gerçeğin üçüncü kategorisinin ilk örneğinde yani insanda yatmaktadır. Morpheus, Trinity, Tank, Dozer ve diğer insanlar, Matrix içine girmedikleri sürece, hem zihinsel hem de bedensel olarak gerçek dünyada yaşıyorlar. Ne var ki Matrix'in mahkûmu olan bütün insanlar iki dünyada birden yaşıyor. Zihinleri, bildiğiniz üzere Matrix'e 'takılmış', fakat bedenleri gerçek dünyada -tüplerin- içindedir. Bu mahkûmlar için tek umut vardır ki, bu da, iki dünyanın o kadar indirgenemez, uyuşturulamaz ve karşılıklı dışlar olmamasındadır. İhtiyaç duydukları şey zihinlerini bedenleriyle bütünleştirmek ve görünüş ve gerçekliği birbirinden ayırt edebilmektir. Bu onları özgür kılmaktadır; fakat bunu başarmak için ya tıpkı Morpheus, Trinity ve Neo'da olduğu gibi bireysel olarak kurtarılmaları veya Matrix'in yok edilmesi gerekmektedir. Matrix'in mahkûmlarının kurtarılacağı ikinci bölümde, muhtemelen bu iki yoldan biri seçilecektir.

Yanılsamayı Yenmek

Bu bölümde dikkatimizi filmin önümüze koyduğu bazı temel metafizik sorulara yoğunlaştırdık. Metafiziğin temel görevini kaba hatlarıyla tanımladık ve bu görevi ana hatlarıyla bir Matrix metafıziği yaparak yerine getirdik. Filmde iki temel kategori olduğunu bulduk. Bunlar gerçek ile gerçek olmayandı. Bu kategoriler birbirine indirgenemez, birbiriyle uyuşturulamaz ve karşılıklı birbirini dışlayan kategorilerdir. Bununla birlikte film, bunların sunumunda çözüm gerektiren birtakım çelişkilere sahip. Çözüm gerçek olmayan dünyanın gerçek dünyaya çökmesinden değil, fakat daha ziyade ya iki dünyayı birbirinden ayın etmekten, ya da gerçek olmayan dünyayı yok etmekten geçiyor. İnsan beden ve zihnin bir bileşimi olduğu ve zihin yanılsamaların üstesinden gelme gücüne sahip olduğu için, Matrix'in mahkûmiyetinden bir kaçış yolu vardır.

Kendi dünyamız hakkında bir şeyler öğrenmek için Matrix filmi üzerinde düşünürken, elbette bunun sadece bir film olduğunu unut-mamamız gerekmektedir.

Film görünüş ve gerçeklik arasındaki diyalektiğin kendine özgü bir resmidir, dünyamız için kesin bir metafor olarak algılanmamalıdır. Bununla birlikte Matrix'te bulunan en genel kategorileri gerçekten de hayatımızda kullanırız: rüyalarımızda ve diğer halüsinasyon biçimlerinde çeşitli uyaranları tecrübe ediyoruz; bu tür deneyimlerde karşılaştığımız varlıkları gerçek olmayan tecrübelere dahil ediyoruz; gerçekten göründükleri gibi olup olmadığını merak ettiğimiz şeylerle karşılaşıyoruz ve hayatımız gerçekler kadar uydurma olanlardan etkileniyor. Matrix bunlar ve ilgili konular hakkında birtakım sorular soruyor ve bizi yalnızca onlar üzerine düşünmeye değil, aynı zamanda hakikat üzerine de düşünmeye davet ediyor.

6

Makine-Yapımı Tin:

Veya Zihin Felsefesi JASON HOLT

Matrix jilet gibi son derece cool bir film. Efektler istisnai, aksiyon çılgınca, fikir benzersiz. Bize sunduğu düşünce malzemesi Tahıl Ezmesinden daha güzel, Nebuchadnezzar'ın her zamanki bulamacından daha lezzetli. İşte bunlardan sadece biri: Acaba gerçeklik hakkında sistematik olarak aldatılıyor olabilir miyiz?

Peki ya aldatılıyorsak? Bunu nasıl bilebiliriz? Korkunç gerçeği öğrenmeye değer mi, yoksa cehaletin mutluluğu daha mı iyi? Peki siz hangi hapı seçerdiniz, kırmızıyı mı, yoksa maviyi mi? Ve neden?

Bunlar çok cool sorular. Ne var ki felsefeciler için bu sorular eski numaralar.

Descartes'ın kötücül cin varsayımı yüzlerce yıl önceye dayanır. Onlarca yıl önce kavanozda beyinler senaryosuyla tekrar gündeme gelmişti; şimdi de Matrix'te kavanozda vücutlar olarak tekrar karşımıza çıktı. Bilmek ve

mutluluk karşıtlığı, çok daha eskilere, hatta antik Yunan'a kadar gider. Platon bu konuda çok yazdı.

Aristoteles de. Sistematik aldatılma fikrinin sinemada bile birçok öncüsü vardı.

Total Recall ve Dark City bunlardan yalnızca ikisi. Bu konular Matrix'teki en açık felsefi yanlar olsa da, bunlar üzerine konuşmayacağım.

Peki ne üzerine konuşacağım? "Ne yazık ki," diyor Morpheus, "hiç kimseye Matrix'in ne olduğu anlatılamaz." Yani filmdeki hiç kimseye. Matrix bir sanal gerçeklik, "seni hakikate kör etmek için gözlerine bağlanan" bir dünyadır. Bazı istisnalar dışında, öyle kapsayıcı ve eksiksiz bir şekilde gerçek ki, kablolarla ona bağlı olan herkes onu gerçek sanıyor. Neo, O

bile. Tıpkı diğerleri gibi onun da gözlerindeki perdeyi nasıl kaldıracağını öğrenmesi gerekiyor. Bu öyle çekici bir perde ki, onun bir perde olduğunu bilenler bile onun cazibesine kapılıyor, hatta gerçek olduğuna inanmak zorunda kalıyor. Neo ilk defa bir ışık görmeden önce, zihni bu perdeyle kaplı yanlış algılardan, bu dünyadan çıkardığı inançlardan, niyetlerden, arzulardan ve bunlara karşılık oluşturduğu tepkilerden yorgun düşmüştü. Aldatma, burada, bildiğiniz üzere, Maymunlar Cehennemi filminin bir yapay zekâ versiyonuyla dünyayı ele geçirmiş makinelerin yönetimi anlamına geliyor. Bu makine üretimi bir aldanıştır; artık var olmayan bir dünyanın yanılsamalar üreten tini.

Böylece, bu makalenin alt başlığı, Descartes'ın zihni bir ruh, bedeni ele geçiren bir ruh, "makineye girmiş bir tin" olarak görmesine daha doğrudan bir gönderimde bulunuyor.

Üzerine konuşacağım konu, alt başlığın da ifade ettiği gibi zihin felsefesi olacak. İştah açıcı olarak zihin-beden probleminde yoğun bir kursla başlayacağız. İki ana yemeğimiz olacak: (1) yapay zekâ, daha kesin söylersek, yapay zekânın imkânı ve (2) zihin metafiziği, zihnin gerçekte ne olduğu. Daha yaygın görüşün aksine yapay zekâların mümkün olduğunu ve zihinsel durumların, beyin durumları olduğunu ileri süreceğim. Burada bir gerilim saklı, fakat kolay ve basit bir yolla çözülebilir. Tatlı niyetine de,

bilinç zor problemi denilen ve zihin ile beyin arasındaki görünür ayrılığın tam kalbinde olan soruna bir çözüm önereceğim.

Zihin ve Beden Problemi: Yoğun Kurs

Zihin ve beden problemi, tıpkı modern felsefe gibi, "düşünüyorum, öyleyse, varım" sloganlarından hatırlayacağınız Descartes'la başlar. "Düşünüyorum, öyleyse, varım" belki size A.I. [Yapay Zekâ] senaryosu üzerine başka bir çeşitleme olan Blade Runner'ı da hatırlatabilir. Descartes, beden ve zihni birbirinden kökten faklı şeyler olarak düşündü. Zihin düşünen bir şeyken, maddi nesneler uzayda yer kaplar. Boyutlara sahiptirler. Fiziksel dünya mekaniktir, fiziksel yasalarla yönetilir. Zihin ise başka ilkelere konu olur, örneğin düşüncenin yasalarına. Buna makinenin içindeki tin, özgür ruh da diyebilirsiniz. Böyle farklı olmalarına rağmen beden ve zihin birbirleriyle etkileşim içinde görünmektedir. Fiziksel dünyadaki olaylar benim belli tecrübeleri edinmeme neden olurlar (Burada Matrix ve benzeri bir şeyin içinde olmadığımızı varsayıyorum). Yine, belirli bir biçimde eylemde bulunma kararım, bedenimi hareket ettirir. Yine aynı varsayım. Öyleyse beden ve zihin nasıl etkileşirler? Etkileşirler işte. Bu, kültürümüzü kaplamış olan beden zihinden ayndır dünya görüşünün sonucudur. Sadece Police'in Ghost in the Machine albümünü düşünün, bu albümde Spirits in the Material World [Maddi Dünyadaki Ruhlar] hit parçasını bulacaksınız. Bu hiçbir şekilde olağandışı bir dünya görüşü değildir. Çok işimize yarar. Fakat, ne yazık ki, yetersizdir de.

Yetersiz? Ben kim oluyorum da böyle bir şey söylüyorum. Eh, benim işim de bu.

Zihin ve beden, kendilerine özgü ilkelere göre işleyen birbirinden özsel olarak farklı tözlerse, nasıl olur da etkileşirler? Ve nerede etkileşirler?

Descartes'ın zihin-beden etkileşimine dair anlattıkları gizem doludur ve gizeme başvuranların sıkıştıkları yerde bunu yaptığı herkesçe bilinir. Descartes zihnin, en azından eylemde ortaya çıkan şeyden daha fazla şey içerdiğini düşünme hatasına düşmüş görünüyor. Oysa örneğin sporda, oyuncuların davranışları, hevesli mücadeleleri, birbirlerini aşka getirmeleri ve soyunma odası dostluğu vs. haricinde takım ruhu diye bir şey yoktur. Bunun gibi, bedenin yaptığı şeyden ve nasıl yaptığından ayrı bir "zihin tin"

yoktur. Biz buna davranışçılık diyoruz. Bu görüşe göre zihinsel durumlar yalnızca davranışlardır veya daha iyi bir deyişle davranışsal temayüllerdir. Her canım acıdığında "Ah!" demem, deme temayülüne sahibimdir. Ne var ki davranışçılık da iyi bir açıklama sunamıyor. Başka insanların zihinsel durumlarına dair elimizdeki kanıtı, kanıtın kanıt teşkil ettiği şeyle karıştırıyor. "Ah!" demem veya "Ah!"

deme temayülüne sahip olmam, hissettiğim acıyla aynı şey değildir. Onun kanıtıdır. İşte burada başka bir sorun vardır. Diyelim ki "Ah!" dememi, "Ah!" deme temayülümle açıklıyorsunuz. Bu çok büyük bir açıklama sayılmaz, değil mi?

Şöyle bir biçime sahip: "Jason X davranışında bulundu, çünkü X davranışında bulunma temayülüne sahipti." Saçmalık. Camın kırılmasının sebebi, onun kırılgan olmasıdır. Onun kırılganlığı, kolayca kırılma temayülüdür. Peki cam neden kırılgan? Mikrofiziksel yapısından dolayı. Aynı şekilde ben "Ah!" dediğim zaman, bu benim beynimin mikrofiziksel yapısından dolayıdır; bu yapı bana "Ah!" dedirtir. Buna maddecilik denir -mal hırsı anlamındaki maddecilik değil- bu görüşe göre zihinsel durumlar beyin durumlarıdır. Makul görünüyor, değil mi?

Maddecilik hoş bir teori. Basit, ayrıntılı, bereketli, bilimsel bilgilerimizle hayli tutarlı ve zihni yine onlar gibi fiziksel dünyaya konumlandırıyor. Fakat maddeciliğin kendine has zayıflıkları vardır. Çağdaş felsefecilerden hiçbiri ona inanmıyor. Ben bir istisnayım. Hayır, maddeci olmakta yanlış bir şey yok.

Morhpeus tayfası bile gerçekliğin doğası hakkında pek yaygın olmayan inançlara sahipler. Üstelik haklılar. Peki o zaman bu günlerde neden hiç kimse maddeci olmak istemiyor? Çünkü mesela bazılarına Descartes'ın zihnin beyin durumları olamayacağı kuşkusu çekici geliyor. (* Bu kuşkunun altında yatan şey maddeciliğin insan olmanın bütün mucizelerini, bir ruha sahip olmayı, yaratıcılığı, ahlaki hayatı, sorumluluğu ve özgürlüğü dışarıda bıraktığı fikridir. İnsan özgürlüğü sorunuyla ilgili olarak "Kader. Özgürlük ve Önceden Bilme" başlıklı 8. Bölüme bakınız.) Yine benzeri ve oldukça da makul bir fikir bütün fiziksel olayların fiziksel nedenlerden kaynaklandığı fikridir. Bu maddecilik için bir problem değildir. Ne var ki Descartes'a uyguladığımızda, bu, zihinsel durumlar beyin tarafından üretilmiş olsa bile, [dış] dünya üzerinde hiçbir etkiye sahip değillerdir. Sebepsel olarak atıldırlar veya felsefecilerin söylediği gibi epiphe-nomenal'dır.(* Bir şeyle eş zamanlı onaya çıkan, fakat onla doğrudan ilişkili olmayan görüngü (ç.n.)) Bunun ana sebebi, herhangi bir zihinsel durum, diyelim acı için, birden çok fiziksel açıklamanın mümkün olmasıdır. Birçok fiziksel durum olayı açıkladığına göre, acıyla özdeşleştirebileceğimiz tek bir durum söz konusu değildir. Örneğin, eğer bir robot acı hissedebiliyorsa, onun acısı bir beyin durumu değil, silikon durumu olacaktır. Belki de ironik bir biçimde, Matrix'teki Matris-üreten makineler gibi bilgisayarlar, en azından ilkede, acıyı hissedebilir. Bu sorunu aşağıdaki iki bölümde çözeceğim. Fakat aklınızda bulunsun. Maddeciliği reddetmek için başka sebepler de vardır ve ben bunları burada işlemeyeceğim. Sıkılırsınız. Ben de sıkılırım ve unutmayın ben nafakamı bu işten çıkarıyorum.

Yapay Zekâlar

Bilgisayarlar düşünebilir mi? Bizimki gibi zihinlere sahip makineler inşa edilebilir mi? Bu tür sorular, örneğin, şu anda depomdaki tozlan toplamakla meşgul eskimiş Mac Classic'in bir bilince sahip olduğu veya onu açarsam bir bilince sahip olacağıyla ilgili değildir. Bunun cevabının "Hayır" olduğu

bellidir. Bu sorular daha ziyade insan zihni gibi güvenilir ve çok yüzlü bir yapay zekâya sahip makinelerin inşa edilip edilemeyeceğiyle ilgilidir. İlginç değil mi? Hele felsefi bir soru olarak bereketini hiç sormayın. Matrix, 2001: A Space Odyssey, Blade Runner, Alien filmleri ve yakın zamanlarda çıkan Yapay Zekâ filmi bu sorulan daha az doğrudan olmakla birlikte, daha çok şey anlatacak bir biçimde işlemektedir. Matrix filminde, yapay zekâ, tıpkı Terminator ve Savaş Oyunları filminde olduğu gibi, insanlık için bir tehdit oluşturur. Bu çok açıktır. Açık olmayan şey, Matrix filminin senaryosunun mümkün olduğunu kabul etmek zorunda olduğunuz zaman onaya çıkar. Yapay zekâlar mümkündür. İşte kabul etmek zorunda olduğunuz şey budur.

Zihin felsefecileri ilginç insanlardır; hele konu yapay zekâya geldiği zaman. Bu onları hep ateşlendirir, her zamanki soğukkanlılıklarını yitirtir. Aşağıdaki cazip fakat yanlış diktomiyi(* Birbirine karşıt veya birbirinden tümüyle farklı iki şey arasındaki zıtlık veya farklılık (ç.n.)) düşünün. (1) Bilgisayarlar bizim yaptığımız şeyleri yapamaz ve bir zihne sahip olmak bizim yapabildiğimizi yapmak olduğuna göre, yapay zekâlar imkânsızdır. (2) Bilgisayar da bizim yaptıklarımızı yapabilirler ve fakat bir zihne sahip değildirler, öyleyse biz de bir zihne sahip değiliz, ya da en azından zihin dediğimiz birçok şey yanlış.

Kasparov'u yenen, satranç bilgisayarı Deep Blue'yu hatırlıyor musunuz? Deep Blue'nun zeki olduğu kesin, fakat bir zekâya sahip mi? Peki Space Odyssey'deki HAL 9000'ne ne diyorsunuz ya Matrix filmindeki Matris üreten makinelere? Ya Star Trek: Next Generation filmindeki Data? Birçok insan, cevabını, (1) ve (2) seçeneklerinden hangisini daha inanılır veya daha az inanılmaz buluyor oluşuna göre verecektir. (1) şovenist, (2) çılgın görünüyor. Buna rağmen iki görüş de zihin felsefesinde çok sevilir. Fakat bir çıkış yolu var. İşte çıkış yolu.

Bilgisayarlar bizim yaptıklarımızı yapabilir mi? Evet. Yapay zekâlar mümkün müdür? Evet.

Yapay zekâların gelecekte alabilecekleri hal sizi rahatsız edebilir. Fakat inanın önad'a bunu için bir sebep yok. Biraz düşünürseniz, hiç de tehlikeli olmadıklarını görürsünüz. Hatta iyi bir şeydir. Şöyle ki: Diyelim ki bir beyin hasarından mustaripsiniz, bunun bir sonucu olarak, acı hissetme yeteneğini kaybetmişsiniz. Bu çok talihsiz bir şey olacaktır, çünkü acının

bir amacı vardır. Size işlerin yolunda gitmediğini anlatır. Bedensel hasar mesajı verir.

Acıyı hissetmeyen birçok hasta vardır ve sonuç tam anlamıyla acıklıdır. Canınız acımadığı için elinizi kaynar suyun içinden çekmediğinizi düşünün. Data'nın yapay beyni ona acıyı hissetme yeteneği sağlamıyor, fakat bir beynin yukarıda bahsedilen işlevsizliğinin yerini doldurmak ve tıpkı acı gibi hissedilen bedensel hasar sinyali vermek için tasarlanmış yapay bir "ağrıverici"ye ne dersiniz? Henüz Data gibi bir yapay zekâyı inşa edecek durumda olmayabiliriz, fakat hasar görmüş beyin sinir hücrelerinin yerine yenisini koyacak teknolojiye sahibiz. Ağrıvericiler yakın zamanda gerçekleşmesi mümkün şeylerdir. Fakat benimle aynı fikirde değilseniz, o zaman her gün yitirdiğimiz nöronlardan birinin yerine geçebilecek kılcal bir işlemciyi düşünün. Bu bir fark yaratır mı? Nasıl yaratır? Eğer beynimi, ben Data gibi olana kadar, nöron be nöron değiştirirseniz, bir zihne sahip olmak nerede biter ve yapay bir zekâya sahip olmak nerede başlar?

Yapay zekâların imkânını kabul etmede tereddüt etmenizin birkaç sebebi daha olabilir. Örneğin, bilgisayarların yalnızca programlanmış oldukları şeyleri yaptıklarım, bizimse, aksine, otonom, yaratıcı, canlı varlıklar olduğumuzu düşünebilirsiniz. Fakat Matrix'i düşünün. Bilgisayarların yalnızca programlandığı şeyleri yapıyor olması, onların yaratıcı olmadığı anlamına gelmez. Yaratıcılık programlanabilir. Deep Blue'nun satranç oynama biçimi insanı yıldıracak kadar varatıcıdır. Matrix filmindeki makineler örneğin Ajanları yaratmıştır. Peki makineleri kim programladı? Kendileri. Programlamayı kendi başlarına yaptılar. Evrim faydalı değişimler getiren mutasyonlara bağlıdır.

Benzeri bir biçimde ilk isyancı makineler, rastgele davranmalarına neden olan bir tasarım hatasından çıkmış olabilirler. Matrix'i inşa etmeyi bitirdiklerinde artık kendi bağımsız gündemleri vardı ve insanları kendi amaçlan için kullanmaya başlarlar. Büyük bir Makyevelci proje olarak bebekleri hasat eder, düşlerin afyonuyla köleleştirirler. Peki Matris üreticiler ne kadar yaratıcı görünürlerse görünsünler, bizim canlı olmamız, onlarınsa canlı olmaması hayati farkı ne olacak? Elbette bu doğru, fakat Matris üreticilerinin yalnızca otonom varlıklar olmakla kalmayıp, kendi kendilerine ürediklerini unutmamalısınız. Organik bir maddeden

yapılmamışlardır, fakat hayat için değilse bile, yapay hayat için gerekli tüm özelliklere sahipler. Üstelik yapay zekâların yapay bir canlılığa sahip olmasında hiçbir sorun yok.

Zihnin Metafiziği

Nebuchadnezzar'ın diğer tayfalarıyla birlikte oturduğu masada Mouse "Makineler Tahıl Ezme'sinin tadının neye benzediğini nereden biliyorlar?" diye sorar. Tahıl Ezmesi elbette çok dengeli sanal bir kahvaltının önemli bir parçasıdır. Mouse'un sorusu makinelerin zihinleri olduğunu varsayar. Soru bilgiye sahip olup olmamaları değil, Matrix'in insanların deneyimlediği şeyin neye benzediğini bilip bilmemesi ile ilgilidir. Biz buna öteki zihinler sorunu diyoruz. Aynı şekilde Neo için Tahıl Ezmesi'ni tatmanın nasıl bir şey olduğunu kendinin bilip bilmediğini de sorabilirdi. Maddeciliği reddetmek için sebeplerden biri de, Tahıl Ezmesi'nin tadı gibi ham deneyimlerin kişiden kişiye hiçbir şekilde değişmediği fikridir. Ham deneyimler beyin tarafından, dış dünyadan veya Matrix'ten aldığı bir girdiye tepki olarak üretilirler, fakat sebepsel olarak atıldırlar, bu durumda bilinç tuhaf bir biçimde askıdadır. Sanırım bilinç bir fark yaratıyor. Tuhaf askıda kalmalar tuhaftır. Kuşkuludur. Eğer hiç kırmızı görmemiş olsaydım, kırmızı görmenin nasıl bir şey olduğunu bilemezdim. Fakat bu, kırmızı deneyimlerinin beyin durumları olmadığını göstermez. Bu sadece daha önce hiç böyle bir beyin durumu yaşamadığım anlamına gelir. Bra-instorm (Beyin Fırtınası) filmini seyretmiş miydiniz? İyi filmdir. Başka insanların deneyimlerini kaydeden ve sizin bunları edinmenize izin veren bir makine üzerinedir. Cool değil mi? Eğer Matris üreticiler, bir beyin fırtınası makinesi yapmak isteselerdi veya insanların algılama sistemlerini değiştirmek isteselerdi, öyle görünüyor ki bunu kolayca yapabilirlerdi. Bir beyin fırtınası makinesiyle, bırakın gerçek dünyayı Matrix'i bile deneyimleyebilirlerdi. Neden olmasın? Unutmayın Matrix makine üretimi bir tindir.

Maddeciliği reddetmek için en büyük sebep, daha önce de bahsettiğimiz gibi, zihinsel durumların çok katlı farkındalığıdır. Eğer silikon bir ağrıverici hem olağan bir acı gibi iş görür, hem de, silikon durumlar tarafından değil belki ama, belirli beyin durumları tarafından farkına varılan acı gibi hissedilebiliyorsa, o zaman acı bu beyin durumuyla özdeş tutulamaz. Fakat

ben izin verirseniz farklı bir görüş öne süreceğim. Tıpkı Morpheus gibi. Yapay kalpler de olağan kalpler gibi iş görüyor ve hatta bir yapay kalbiniz olduğu zaman aynı şekilde hissetmeye devam ediyorsunuz. Mesela protez bir bacağın tıpkı gerçek bir bacak gibi iş görmesi beklenir. Yoksa bir protez olmaz. Elbette bazı protezler diğerlerinden iyidir. Mükemmel bir protez, daha iyi değilse bile, tıpkı olağan bir bacak gibi hissedilir. Aynı şekilde mükemmel bir ağrıverici de gerçeği gibi hissettirir. Gerçekten de eğer işlev mükemmel bir biçimde yerine getirilirse, aynı duyguyu yaratır. Bu anojileri niçin veriyoruz. Sebebi basit. Suni kalpler kalp, protez bacaklar bacak değildirler. Bunlar doğal şeylerin sentetik versiyonlarıdır. Analoji kurarsak, ağrıverici tıpkı gerçek gibi hissedilir. Fakat doğal değildir. Bu yüzden de acının kendisi değildir. Yapay bir acıdır. Ağrıvericinin verdiği acı acının kendisi değil, yalnızca bir acıdır, belki bu acı diğerleri arasında tek bir fiziksel, sinirsel acı durumudur. Başka bir deyişle, yapay zihin durumlarının geleceği, ister doğal zihinlerde olsun, ister kendi başlarına, zihin ve beynin doğal kimliklerini dışarıda bırakmaz.

Şimdi bir an için zihin durumlarının beyin durumları olduğunu varsayalım.

Neo'nun baş ağrısı örneğin Trinity'nin baş ağrısıyla aynı tip beyin durumu tarafından üretilsin. Matris üreticilerin bilinci, eğer üzerine düşünürseniz, örneğin, hayal gücünüze kolaylık olsun, Terminator filmindeki Schwarzenegger'in bilincine benzer bir biçimde, fakat yapay olarak, silikon beyinde üretilmiştir.

Bu acaba zihin beden probleminin çözümü mü? Biraz. Zihnin gerçekte ne olduğuna dair epey bir bilgimiz var, fakat hâlâ önemli bir kavramsal boşluk söz konusu.

Beynin bilinç üreten hangi özellikleri niçin ve nasıl bilinç üretiyor? Beyni ve zihni özdeş kılsak bile, bunu nasıl anlamlı kılacağız? Nasıl açıklayacak, nasıl anlaşılır kılacağız?

Bu çok zor bir problem. Daha doğrusu tek zor problem. Bilinç ile bilince sebep olan sinirsel faaliyetler arasındaki boşluğu doldurmamız gerekiyor ve bunun için de ara kavramlara ihtiyacımız var. Bu biraz kurgusal olmak zorunda. O halde izin verin olayım. Şöyle ki: Maddi nesneler farklı açılardan farklı görünürler. Çeşitli perspektiflere sahiptirler. Örneğin belirli

bir perspektiften bir binanın, gerçekte dört yüzü olsa da, sadece iki yüzünü görebilirim. Yaşayan canlıların da bir perspektifi vardır, fakat çevresel uyaranlara tepkilerinde de bir perspektif sergilerler. Böylece bilinçli bir varlık, kendi hakkında ve çevresindeki dünya hakkında bir perspektife sahiptir.

Bilinçli bir özne için o bilinçli özne olmanın bir anlamı vardır. Bu durumda "bir perspektife sahip olma" özne için bir anlama sahip olmadır. Öneğin "bir bina hakkındaki sahip olduğum perspektif beni "bu benim ofisimin binası ve bugün gitmesem iyi olur" diye düşünmeye sevk eder. Farkında olma düşünceyi getirir ve bu açıdan bir anlama sahiptir. Beyin böyle bir anlamı nasıl yaratıyor? Belki kendi kendini tarayarak. Belki de başka bir şekilde. Fakat bu sorunun cevabı ne olursa olsun, artık bizim için beyin-zihin özdeşliği anlamlıdır. Bilinç beynin yarattığı bir perspektiftir.

Çüş! Bu kadar atıp tutma yeter. Yorulduk be! Tamam, anlaşıldı. Şimdi elimizde ne var? Ha evet, maddecilik. (* Farklı bir görüş için 7. Bölümdeki makaleyi okuyunuz.) Güzel. Çok zor bir probleme çok kurgusal bir çözümün çok kaba hatlarını çizdik. Bu da güzel. Üstelik yapay zekâların mümkün olduğuna inanmak için sebeplerimiz var. Matrix varsayımı açıkça tasavvur edilebilir ve bütün yanlarıyla tutarlıdır. Çok büyük bir ihtimal yok, o yüzden kaygılanmaya gerek yok. Fakat mümkün. Bu iddia çok küçük bir iddia gibi görünebilir ve belki de öyledir. Yalnızca bir olasılık olan şeyler, sadece felsefecileri heyecanlandırıyor. Fakat çok kesin bir şekilde ihmal edilen bazı alanlarda, sadece küçük bir olasılık için akıl yürütmek utanılacak bir şey değildir. Ayrıca unutmayın ki ben O değilim ve gün doğumlarına uçamam, hatta bunlar sanal olsa bile.(** Müsveddeler üzerine yorumlarından dolayı Willial Irwin. Daniel Banvick ve Kathi Sell'e teşekkür ederim.)

7

Yeni Materyalizm ve Öznenin Ölümü

DANIEL BARWICK

Matrix belirli bir anlamda sahte bir görünüşe sahiptir. Bu film seyircilere sorularla meydan okuyan bir filmdir: Hangi hapı seçersiniz? Eğer bir

yalanın içinde yaşadığınızı öğrenseydiniz, nasıl tepki gösterirdiniz? Matrix kötü mü?

İyi fakat sahte bir hayatın kötü olan yanı nedir? Matrix birçoğu bu kitapta cevaplandırılmaya çalışılan bir sürü felsefi soru sormaktadır.

Fakat filmin arkasındaki gerçek akış, bir soru değil, bir cevaptır. Hatta felsefenin en önemli sorusuna verilmiş bir cevaptır: Zihnin yapısı nedir? Film, birçok kişi tarafından indirgemeci materyalizm diye adlandırılan, zihinsel durumların fiziksel durumlara indirgenebilir (veya onlar vasıtasıyla açıklanabilir, fiziksel durumlar olarak görülebilir vs.) olduğunu söyleyen görüşü, yani, zihin ve kişisel kimliğe dair belirli bir teorinin doğruluğunu kesin kabul ediyor, hatta ileri sürüyor. Morpheus Neo'ya Matrix'i açıklarken bu görüş açısını betimliyor.

Bu makalede (1) Morpheus'un dile getirdiği bakış açısının doğru olmasının mümkün olmadığını, (2) en yakın alternatif görüşünde en az birincisi kadar yanlış veya en azından eksik olduğunu ve (3) görüşü eksiksiz hale getirdiğimizde "özne"nin yok olduğunu açıklayacağım. Film öyküsünün hiçbir kurtuluşu yok; fakat ben Matrix'i anlaşılır kılmanın tek çıkar yolunun film için bazı rahatsız edici içerimlere sahip bir görüşü benimsemekten geçtiğini ileri süreceğim: Matrix'in varlığı filmde ortaya atıldığı haliyle imkânsızdır, böyle bir hapishane var olsa bile, o hapishanede yaşayanlar için hiçbir şey ifade etmez.

Biyoloji Bölümleri Matrix'i Neden İnanılır Kılar

Önce biraz arkaplan bilgisi: Zihne dair birçok teori olmasına rağmen, bunların en yaygın üçü indirgemeci maddecilik, seçici maddecilik ve düalizmdir. İlk ikisini daha sonra ayrıntılarıyla ele alacağım. Fakat önce, bütün maddecilik biçimleriyle düalizm arasındaki farkın basit bir fark olduğunu belirtmek istiyorum: Maddeciler dünya ve içindeki her şeyin (zihinler de dahil olmak üzere) tümüyle fiziksel maddeden ibaret olduğunu düşünürken, düalist böyle düşünmez. Materyalistler düşünce ve duyguların nihai olarak Tahıl Ezmesi ve Nebuchadnezzar ile aynı maddeden yapıldığına inanır. Düalistler buna karşı çıkar. Dünyanın maddi olmayan bileşenleri olduğunu söylerler; gerçi bunların ne olduğu ve maddi olmayanın ne demek olduğu konusunda aralarında anlaşmazlık vardır.

Morpheus indirgemeci bir materyalisttir. Neo'ya Matrix'i anlatırken ona sorar:

"Gerçek nedir? Gerçeği nasıl tanımlıyorsun? Eğer o hissedebildiğin, koklayabildiğin, tadabildiğin ve görebildiğin ise, o zaman gerçek sadece beyninin yorumladığı elektrik sinyallerdir." Bu indirgeyici materyalizmin açık bir ifadesidir. (Morpheus'un başka bir görüşü temsil ettiğini söylemek de mümkündür. Yani seçici materyalizm. Fakat felsefe ve Nöroloji bölümlerinin dışındaki insanların çoğunun böyle bir görüşten haberdar olmadığını ve duyduklarında da saçma bulduklarını göz önüne getirirsek bu zayıf bir olasılıktır. Bu bakış açısını daha sonra tartışacağım, çünkü Matrix'in yazarlarından biri felsefici olabilir.)

Normal insanların çoğu (yani felsefeci olmayanlar) Morpheus'un ifade ettiği bakış açısını benimser. Görüş şu şekildedir: Eğer arkadaşınızdan bir ağaç gördüğünde neler olduğunu açıklamasını isterseniz, size bir hikâye anlatacaktır.

Bu hikâyeye göre, güneşten ışık gelir, bu ışığın dalga boylarından bazıları ağaç tarafından emilir, bazıları yansıtılır.

Yansıyan ışıktan bir kısmı gözüme girer ve bu ışıktaki enerji gözümdeki retina hücrelerini uyarır (bu hücrelere transfer olur). Enerji bir patikayı (optik siniri) takip eder ve en son beynin görme merkezine gelir. Geldiği yerde bazı beyin sinir hücreleri ağaç şeklinde yanar ve biz bir ağaç görürüz.

Daha ilk okulda bize öğretilmeye başlanan bu bakış açısı, üniversitede teknik doruğuna çıkar. Bu hikâyenin en can alıcı noktası, bir ağaç görmenin belirli bir uyaranı takip ederek gerçekleşen bir beyin durumu olmasıdır. Eğer bir ağaç olmadan beyin durumunu üretebilirsek, hâlâ bir ağaç gördüğümü düşünürüm, gerçek bir ağaç olup olmaması, tecrübe ettiğim şeyi hiçbir şekilde değiştirmez. Asıl önemli olan, "ağaç" beyin durumuna her sahip olduğumda bir ağaç görmemdir.

Matrix de aynı şekilde işlemektedir. Onun pençesinde tutsak olanlar, zihinsel durumlarının gerçek bir şeye denk düşüp düşmediği hakkında hiçbir fikre sahip değillerdir. Aksine, beyinleri gerçek deneyimlere denk düşen durumları yaratmak için yönlendirilmektedir. Matrix Olanağı, birçok

seyircinin kabul edeceği gibi, Morpheus'un ve filmin benimsediği (fakat savunmadığı) indirgemeci materyalizmi doğrulamaktadır.

Sakın yanlış anlamayın -bu bakış açısı bizlerin duygulan ve deneyimleri olmayan birer robot olduğumuzu söylemiyor. Aslında tam tersini söylüyor: İndirgemeci maddecilik "zihinsel durumlara" sahip olduğumuza, bu zihinsel durumların ister görüntü, ister ses, duygu, dokunma duyumları veya kırmızı elbiseli kadın olsun, bize sunulan duyumlar olduklarına ve bizzat fiili tecrübelerimizi oluşturduklarına inanmaktadır. Ne arkadaşım, bir ağaç gördüğüme, ne de Morpheus, Matrix'te mahkûm olanların tecrübeler yaşadığına karşı çıkacaktır. İndirgemeci materyalizm sadece bu tecrübelerin fiziksel durumlar olarak açıklanabileceklerini; tecrübelerin, açıklama yoluyla, beyin durumlarına indirgenebileceğini söylemektedir. Nihayet, tecrübelerimiz, sadece bir beyin durumunda içerildiklerinden ve gerçekleşmek için başka bir şeyi ihtiyaç duymadıklarından dolayı beyin durumlarımızla aynı şeydir.

Matrix Filmi ve Biyoloji Bölümlerinin Neden Felsefeye İhtiyacı var?

Bu görüş neden bu kadar yaygın? İnsanlar neden filmdeki Morp-heus'u sorgulamak yerine ona baş sallıyorlar? Sebep çok basit: Zihin ile beden arasında inkâr edilmez bir ilişki var gibi görünüyor. Eğer beyinlerimiz çalışmayı durdurursa artık bir daha işitip göremeyeceğimize (en azından kulaklarımız ve gözlerimizle) inanıyoruz ve bilim sürekli olarak zihin ve beden arasındaki sebep sonuç bağlantısı fikrini destekleyen yeni araştırmalar ileri sürüyor. Bilinçte önemli bir rol oynar görünen çekirdek talamus buna bir iyi örnektir. Bir insan, beyninin büyük bir bölümünü yitirdiği halde şuurlu kalabilirken, talamus'un çekirdeğindeki en ufak bir hasar, bitkisel hayata sebep olmaktadır.

Eğer bu görüş mantıklıysa ve herkes tarafından kabul edilmişse, bunda bir sorun var mı? Evet, var. Felsefenin bugün bu bakış açısını büyük ölçüde reddetmiş olması boşa değildir. Reddetme sebepleri Matrix filminin metafizik dayanaklarına kuşku düşürüyor ve ona bilimkurgu eleştirisi getiren pratik bakış açılarının çok ötesine geçiyor. Önce Michael Tye'ın aşağıdaki öyküsünü okuyalım: Gelecekte yaşayan zeki bir bilimci düşünelim. Adı Mary olsun. Mary doğumdan beri siyah beyaz bir odada yaşamaktadır ve dış dünya hakkındaki bütün bilgileri ekranları siyah beyaz

olan bilgisayarlar yoluyla elde etmektedir. Varsayalım ki Mary'nin elinin altında, insanların bir gül, bir ağaç, bir gün batımı, gök kuşağı ve diğer fenomenleri gördüğünde zihinlerinde olup biten olayların fiziksel ve nesnel bilgisi olsun. O bilinmesi gereken her şeyi, cisimlerin yüzeylerini, onların ışığı yansıtma biçimini, retinadaki ve optik sinirdeki değişiklikleri, görsel sanal korteksteki desenleri vs. biliyor olsun. Hâlâ bilmediği bir şey vardır.

Mary'nin bilmediği şey, Tye haklı olarak işaret ediyor, yeşili, kırmızıyı veya başka bir rengi görmenin neye benzediğidir. Bundan nasıl emin olabiliriz. Çünkü Mary hayatında gördüğü ilk güle bakarken bir şeyler öğrenecektir. Öğreneceği şey, hiçbir fiziksel teorinin ele almadığı, belirli bir deneyimin neye benzediğidir. Bir şeyin ne olduğunu anlamak, onu tecrübe etmenin neye benzediğini bilmekten farklıdır. Çünkü belirli bir bakış açısından algılanan bir şey (maviyi sakinleştirici bulabilirim veya Ay'ı hep düz bir disk gibi görebilirim), bir nesnenin nesnel betiminin bir parçası değildir.

Ama indirgemeci materyalist başka ve daha ciddi bir sorunla karşı karşıyadır.

İndirgemeci materyalizm yeterli bir indirgeme açıklamasından sonra, düalistin zihinsel durumun maddi bir durum olduğunu göreceği bir nokta olduğunu iddia eder: yani zihinsel durum veya onun belirli bir özelliği maddi durumla özdeştir.

İndirgemeci materyalistlerin özdeşlik (identity) kavramıdır ki, onu şüpheye açık hale getirir. Çünkü indirgemeci materyalist özdeşlik kavramını tam olarak ("aynı şey olma") anlamında kullanmaz. Zihinsel durumun beyin durumuyla özdeş olduğunu söylemek neyi iddia etmektir? Hiçbir şey. Çünkü iddia anlamsız. Zihinsel durum beyin durumuyla özdeş değildir. Sanki, iddianın konusu olan "bir ağaç görüyorum", "görmenin" bilimsel açıklamasının konusuyla kelimesi kelimesine özdezmiş gibi. Oysa konu hiçbir şekilde özdeş değildir. Biyologlar deneyimlerini anlatırken bile aynı şey değildir! Fakat bunun sebebi, Paul Churchland'ın ileri sürdüğü gibi, onların özdeş olmaması, yani bugüne kadar kesin kararlar vermek için gerekli kavramlardan yoksun olmamız değil, fakat daha ziyade bir zihinsel durum nosyonunun maddi olmayan bir şeyin paradigması olmasıdır. Bu, beyin durumundan kökten farklı bir eşya türüdür.

Dikkat edin, zihinsel durum ile maddi durum arasındaki doğru olmayan özdeşlik bağlantısını kurarken bile, zihin durumu dediğimizde, hiçbir şekilde beyin durumuna gönderimde bulunmadığımız, aklımıza hiçbir şekilde beyin durumunun gelmeyişi temel bir gerçek olarak kalmaktadır. Laird Addis şunları söylüyor:

[Her ne kadar] indirgemeci materyalist zihinsel nosyonları fiziksel terimlerle açıklamaya çabalasa da... sanki ileri sürülen indirgemeye her zaman aşikâr istisnaların olduğu, olması gerektiğini hissederiz. Bazılarımız için bu çabalar, ister tanımsal, ister deneysel bir doğaya sahip olsun, iki farklı şeyin aynı şey olduğunu -örneğin denizdeki dalganın yeryüzüyle Dünya ve Güneş'in izafi konumlan olduğunu-ispatlamaya uğraşmak kadar tahammül edilmezdir.

Burada materyaliste karşı şüpheler uyandırmaya çalıştığım, oysa meselede aynı tavra sahip olduğum itirazı yapılabilir. Elbette eğer zihinsel durumlarla beyin durumlarının birbirinden kökten farklı şeyler olduklarını iddia ediyorsam, özdeşlik kavramının bunlar arasında geçerli olmadığı fikri bunu doğal olarak takip etmektedir. Fakat, aslında bu benim ileri sürdüğüm şeyin tam tersidir.

Fenomenal olayların ve beyin olaylarının birbirinden kökten farklı şeyler olduklarının farkına varmamamızın sebebi, özdeşlik kavramının bunlara aynı anlamda uygulanamamasıdır. Özdeşlik kavramının önceliği dikkate alınırsa, bir ayrımda bulunmak için başka bir temelin alınamayacağı görülür. Bir elma bir portakal değildir ve bir çanak sümük Tahıl Ezmesi değildir. Aynı şey değillerdir; özdeş değillerdir ve beyin durumu da zihinsel durumla aynı şey değildir. Elbette aynılık kavramı bizim fenomenal olaylar ile beyin olayları arasındaki farka bize ulaştıran şey olsa da, aynı şey olmamalarının sebebi özdeşlik kavramının ikisinde birden geçerli olmamasından gelmemektedir. Daha ziyade bunların daha baştan farklı şeyler olması dolayısıyladır. Bu farklılığın sebebi özdeşlik kavramının iki farklı şeye uygulanamaz olmasından gelmektedir.

Seçici Materyalizm:

Kaşığınız Neden Baş Ağrısından Şikâyet Edemez?

Daha önce söylediğim gibi, Matrix yazarlarının indirgemeci materyalist olmadıklarına dair alternatif bir olasılık söz konusudur. Belki de seçici metaryalisttirler. Seçici materyalizm, zihinsel durum diye bir şeyin olmadığını ileri sürer. (Bu görüş Davranışçılık denilen psikolojik görüşle karıştırılmamalıdır. Davranışçılık ancak davranışları bilebileceğim gerçeğini kendine başlangıç noktası edinmiş bir yöntemdir. Materyalizm özünde, evrende ne tür -maddi- şeyler olduğuna dair bir görüştür.) Bu görüşe göre bizim zihinsel durumlar dediğimiz şey, dilimizin gelişimimin bir ürünüdür, gerçekte hiçbir şey, bilgisayarımın tecrübe ettiklerinden başka hiçbir şey tecrübe etmeyiz. Bu bakış açısını kabul ettiğim zaman, görmek, duymak, tat almak veya hissetmek geleneksel anlamını yitirir. Sadece -mışım- gibi konuşabilirim. Bu bakış açısı birçok bilim adamı ve birkaç felsefeci tarafından benimsenen bakış açısıdır ve elbette çılgıncadır. Hadi bilim adamlarını mazur görebiliriz, fakat felsefecileri affetmemiz mümkün değil. Çünkü bu teori ciddi felsefi sorunlardan mustariptir.

İlk sorun zihinsel duruma sahip olanların, John Searle'nin bile kabul ettiği üzere "bilimsel gerçeklik kavramına sığınmaları zordur." Varsayalım ki iyi bir Porto şarabı içiyorum. Şu anda hissettiğim tat harika. Bu belirli hazzı yaşarken, bu haz kendine özgü bir biçimde bana özeldir; çünkü ancak benim tarafımdan hissedilebilir. Şarabı başka biriyle birlikte içiyor bile olsam, hatta onlar da tıpkı benimki gibi bir hazzı yaşıyor olsalar da, biz yine de aynı hazzı yaşamayız. Beyin, nöronlar ve şarap gibi fiziksel şeyler elbete bu özelliği paylaşmaz. Bu tecrübe benim tarafımdan yaşanmıştır, benim bakış açımdan. Deneyimin benim tarafımdan yaşanıyor olması onun bir parçasıdır. Bunu iyice görebilmek için, arkadaşımla birlikte aynı şarabı içiyorken, arkadaşımın bana benim hazzımı yaşadığını asla söylemeyecek olmasına dikkat edelim. En fazla muhtemelen aynı tadı aldığımızı, yani şarabı aynı sebeplerden dolayı içtiğimizi söyleyebiliriz.

Zihinsel bir durumu kimin yaşadığının öneminin göz ardı edilmesi veya bir kenara atılması, günümüz bilim adamları ve felsefecileri arasında çok yaygın bir davranıştır. Örneğin Daniel Dennett, beynin bir kullanıcı yanılsamasını bizzat yarattığını, fakat aslında onun hem kullanıcı, hem de kullanıcı yanılsamasının yaratıcısı olduğunu ileri sürmektedir (yalnızca insanların beyninin bu şekilde çalıştığını iddia eder). Beyinde çeşitli ajanlar diğer ajanlardan malumat yardımı ister; böylece beyni kullanan bir şey

olduğu duygusu, beynin örgütlenme biçiminin bir yararlı formu tarafından sağlanır. Dennett açıklamasını sürdürür,

"Bu bizde [belirli] bir yer, yani her şeyin toplandığı bir yer olduğu yanılsamalı duyumunu verir: özne, ego, "Ben". Kuşkusuz böyle göründüğü inkâr edilemez. Fakat sadece böyle görünüyor. Dikkat edin Dennett'in bakış açısı bile zihinsel durumların belli bir kişinin zihinsel durumları olduğu öğretisini bir kenara atamıyor. Bilincin belirli bir şekilde göründüğünü inkâr etmiyor; fakat gören olmadan görünmenin nasıl mümkün olabileceğine bir açıklama getirmiyor.

Oysa benim yukarıdaki iddiam, yani bir şeyi benim tecrübe ediyor olmamın tecrübemin bir parçası olduğu iddiası doğruysa, açıklamaya gerek kalmayacaktır.

Seçici materyalizme karşı daha basit, fakat daha güçlü bir karşı çıkış vardır.

İspat yükü materyalistin sırtındadır; bizi gördüğünü görmediğine, duyduğunu duymadığına, bütün algıları, hayalleri ve kavranılan sadece ona yanlış bir şekilde sunulmuş olmakla kalmayıp, ona hiçbir şekilde sunulmamış olduğuna, onların tanıdık gelmesinin tanıdık gelme olmadığına, aslında tanıdıklık diye bir şeyin olmadığına inandırması gerekmektedir. Bu seçici materyalist bize her şeyden önce bu evrensel yanılsamanın neden ortaya çıktığını açıklaması gerekmektedir. Zihinsel durumlar, zihinsel olmak açısından nevi şahsına münhasır görünmektedir; zaten zihinle ilgili anlamlı benzetmeler yaratmanın güç olmasının sebebi de budur, çünkü zihin özsel olarak fiziksel olandan farklıdır.

Matrix'in yazarlarının bu bakış açısının tutsağı olduğu ihtimalini eleyebilir miyiz? Öyle sanırım. Çünkü eğer seçici materyalizm doğru ise, o zaman Matrix'i oluşturmak için hiçbir sebep olmazdı. Matrix'in amacı gerçek tecrübelerin yerine geçecek sahte tecrübeler sağlamaktır ve eğer ister sahte ister gerçek olsun, ortada tecrübe diye bir şey yoksa, bu amaç anlamsız görünmektedir. Peki bu bizi nereye getiriyor? Bu yazının başında indirgeyici materyalizm, seçici materyalizm ve düalizm arasında yaptığım ayrımı hatırlayın. Buraya kadar Matrix'in indirgeyici materyalizm çatısı altında imkânsız olduğunu gösterdim, belirleyici bakış açısı seçici materyalizme kaydırıldığında ise Matrix yine anlamsız görünmektedir.

Acaba bu filmi bir anlam vermek için düalizme mecbur kaldığımız anlamına mı gelir? "Makinenin bir tini" olduğunu kabul etmeli miyiz? Hayır.

Matrix tutarlı bir hikâye olabilir; tabi ya-zarların ilave bir prensibi kabul etmeleri şartıyla: bilincin niyetliliği.

Bilinç: Hiçbir Şeye Dair Bir Şey

David Hume'a göre düşünme işini yapan temel bir töz olarak kendi diye bir şeyin varlığına dair hiçbir kanıt yoktur. İçebakışın ona böyle bir varlık bulmaya, hatta bu "kendi"nin nasıl bir şey olabileceği hakkında bir görüş oluşturmaya bile yardım edemediğini işaret ediyor. İçebakış sırasında Hume, algılayan değil, algılanan şeyleri, düşüncenin nesnelerini, düşünürü değil bilinci görüyor.

Bilincin niyetliliği tezi, bütün zihinsel fenomenlerin niyetsel olduğu anlamına gelir. Daha açık bir şekilde dile getirmek gerekirse, bilincinde olmak, bir şeyin bilincinde olmaktır. Bir nesneyi veya başka bir şeyi düşünmeden düşünme diye bir şey yoktur. Jean Paul Sartre bu niyetlilik kavramını, niyetliliğin bilincin bir özelliği olmakla yetinmeyip tek özelliği olduğunu iddia ederek bir adım ileri götürür. Bilinç, bilinçte görünen nesneleri açığa çıkarır. Niyetliliğin tezi nedir? Sartre şöyle yazar: "Bilinç niyetlilikle tanımlanmıştır. Bilinç niyetlilikle kendini aşar... Nesne onu kavrayan bilince aşkındır ve bilincin birliği nesnesinde bulunur." Başka bir deyişle, bilinç saydamlılık gibi bir şeydir, onu diğerlerinden ayırmaya kalktığımızda, nesnesine "düşeriz".

Bilinçten bu şekilde kurtulunca, bellek, algı, hayal gücü, deneyim ve benzeri faaliyetleri ne yapacağız? Geriye kalan tek seçenek, bunların bizim normalde algıladığımız, hayal ettiğimiz vs. diye tarif ettiğimiz nesnelerin karakteristik özellikleri olmasıdır. Tahıl Ezmesi'ni seviyorum değil, Tahıl Ezmesi kendini sevdiriyor. Ajanlardan korkuyorum değil, Ajanlar korkunç. Ludwig Witgenstein şöyle yazıyor: "Fikirleri düşünen veya aklından geçiren özne diye bir şey yoktur." Bir nesnenin bütün özellikleri öznede değil, nesnede yatar. Çünkü zihin dünyanın sınırıdır, dünyanın bir parçası değildir. Bunun sebebi dünyanın dünyalığının temeli ve dünyanın parçası olan şeylerin neler olduğunun ölçüsü olarak bilincin, kendini böyle bir

temele dayandıramaz olması ve kendine bir ölçü olamamasıdır. Bilinç ancak bu anlamda dünyanın aşkın bir özelliği olabilir.

Searle bilincin ve onun temel özelliği niyetliliğin zihinsel fenomenlerin en önemli özellikleri olduğunu kabul ediyor ve bu özelliklerin açıklanmasının "felsefedeki, psikolojideki ve yapay zekâ alanlarındaki birçok düşünürü zihin hakkında tuhaf ve inanılmaz şeyler söylemeye itecek" kadar zor olduğunu yazmaktadır. Churchland, aynı şekilde, içebakışın "sinirsel şebekede bir elektrokimyasal uyaranlar alanını değil, bir düşünceler, duyumlar ve heyecanlar alanını açığa çıkardığını" kabul ediyor. Her ilişki, en az iki ilişkide olanı gerektirir. İlişkide bulunanlardan biri yoksa, o zaman ilişki mantıksal olarak olanaklı değildir. Eğer geleneksel bir kendi yoksa, o zaman kendi dış dünyaya geleneksel bir yolla bağlanamaz. Yukarıda sözü edilen bilinç kavramı dahilinde kendi dünyayla önceden varsayıldığı gibi ilişkilendirilemez çünkü kendi daha önceden varsayıldığı gibi bir varoluşa sahip değildir. Eğer kendi veya ilişkiler diye bir şey yoksa, eğer algılamak bir ilişki değilse, dünyayı zihnin içine koymaktansa zihni dünyanın içine koymak anlamında idealizmi tersine çevirmek zorundayız. (İdealizm hiçbir şeyin maddi olmadığı ve dünyanın zihnimizin maddi olmayan fikirlerinin bir araya gelmesi olduğu görüşüdür. Açık ki idealistler ve materyalistler pek kadeh tokuşturmazlar.) Algının tek biçimli kuramı daha inanılır, çünkü bu, zihnin belirli kavramlarını hesaba kattığımızda, tek mantıksal alternatiftir.

Bu, bizi dış dünyaya hiçbir erişimimiz olmadığına inanmaya götürmez, fakat daha ziyade dış dünyaya açılan bir kapının içinden geçmek için bir iç dünyaya ihtiyaç duyduğumuzu anlamaya götürür. Zihni aşkın bir bilince indirgemekte asıl maksat, öznenin dışarıda bırakılmasıdır ve böylece İç Dünyanın (geleneksel zihnin dünyasının) Dışarıda bırakılması. İşte geleneksel anlamda "öznel" olgular üzerine konuşmayı reddedişimin sebebi bu, çünkü (daha önce açıkladığım üzere) olgular için özne olacak bir şey (bir geleneksel zihin) yoktur. Bilinç nesneleri üzerinde böyle bir etkiye sahip olabilecek özne tipi, tam da bu bakış açısına göre varoluşu inkâr edilen özne türüdür. Artık hem (1) dünyadaki her şey maddi olduğu için bir anlamda materyalizmin, hem (2) maddi olmayan bir şey olarak bilincin varoluşu sebebiyle bir anlamda düalizmin doğru olduğu yeni bir görüşe sahibiz. (Okuyucu muhtemelen dilimizin biraz sınırlı olduğunu

görmektedir: Maddi olmayan "şey" nasıl mümkün olur? Maddi değilse, o zaman bilinç "hiç" şey değil midir? Evet. Çünkü dilimizde "hiç" şeye karşılık gelen bir ad yoktur, çok çok "hiçbir şey" vardır. Bilinç bir şey değildir, fakat bir anlamda bir şeydir, nesnelerin kendini ortaya çıkarmasıdır. Nasıl bir yarış koşmaktan ibaretse, bilinç bilincin ortaya çıkarmalarından ibarettir.

Bilince Hapsolmak Kötü müdür?

Eğer özne diye bir şey yoksa, Matrix'te ahlaktan nasıl bahsedebiliriz? Filme göre Matrix'in ve onu destekleyen mekanik varlıkların kötücül şeyler olduğunu, kahramanların da kendilerinden çok daha güçlü bir baskıcıya karşı iyilik adına savaştıklarını baştan kabul ediyor. Kavga, görünüşe göre özgürlüğü yeniden kazanmak için veriliyor. Peki eğer her ikisi de bilince sahipse, başka ırktan makineleri köleleşti-ren bir makine ırkının ahlaki statüsü nedir? Eğer hiçbir ırk geleneksel anlamda "Özne" içermiyorsa, Matrix'in varsayılan ahlaksızlığını nasıl açıklayacağımız belli değildir. Her iki ırkta bilinçli olacaktır; köleleştirilmiş ırk çoğunlukla var olmayan şeylerin bilincinde olacaktır. Fakat biz böyle bir şeyi normalde ahlaki bir yargılama ölçütü olarak kabul etmeyiz.

Birçok örnekte insanlar gerçek dünyayı yanılsamalı dünyaya tercih edecektir.

Fakat bu yanılsamalı dünyanın ahlak dışı olduğu anlamına gelmez; bu sadece günlük olarak "uydurma" ile beslenen insanların gerçek kabul edilenin duygusunu, önemli kabul edilenin duygusuna tercih ettikleri anlamına gelir. (Reality şovların hızlı yükselişini düşünün). Fakat Matrix'te yasanların çevrelerindeki şeylerin gerçek olduğunu düşündüklerini ve hayatlarının onlar için önemli olduğunu unutmayın. Matrix yanılsamalı bir dünya üretiyor, ahlaksız bir dünya değil.

Fakat asıl meselenin hakikat olmadığı itirazı yükseltilebilir. Burada tehlikede olan özgürlüktür. Matrix'in ahlaksızlığı onun mutlak bir soygun yapabilme yeteneğinde yatmaktadır. O özgürlüğümüzü çalıyor ve asla hırsızın kim olduğunu öğrenemiyoruz. Özgürlük öyle değerlidir ki, diye ileri sürülür, onu bizden alan bütün dünyalar ahlaksızdır. Fakat bu yaygın inanç bildik düalistik varsayımlara dayanır: bizim düşünen bir şey

olduğumuz, zihnimize ve bedenimize hükmeden bir "kendi"ye sahip olduğumuz ve bu şeye özgürlük verilmesi gerektiği varsayımları.

Yukarıda tarif ettiğim görüşe göre, bu özgürlüğe konu olacak hiçbir geleneksel bir kendi yoktur. Bilinç özgürdür, fakat genellikle kastedildiğinden farklı bir anlamda. Bilinç özgürdür, çünkü kendine has bir biçimde gayrimaddidir- başka bir şeyin itip kalktığı bir bilinç gibi bir şeyi anlamanın bizim için hiçbir yolu yoktur. Fakat aynı sebeple, bilinç şeyler üzerinde hiçbir etkiye sahip değildir, o sadece şeyleri ortaya çıkarır. Bir teleskop Jupiteri görmeme yardımcı olabilir, fakat Jüpiter üzerinde hiçbir etkiye sahip değildir.

Bu yüzden Matrix tutsaklığının bilinç üzerinde hiçbir etkisi yoktur; yalnıza burada Matrix'te olmasaydık bilincinde olacağımız şeylerden farklı şeylerin bilincinde oluruz. Fakat bir kez daha dile getirmek gerekirse, bir şeyin değil de başka bir şeyin bilincinde olmak, asla moral statünün ölçüsü olmamıştır.

İşte sona geldik, bazı şeyler kazandık, bazı şeyler yitirdik. Biraz anlama yeteneğimiz gelişti; filmin kurgusu inanılır hale getirilebildi. Fakat karakterlerin ahlaki amaçlan kaybedildi.

8

Kader, Özgürlük ve Önceden Bilme

THEODORE SHICK JR.

MORPHEUS: Kadere inanır mısın Neo? NEO: Hayır. MORPHEUS: Neden?

NEO: Çünkü hayatımın dizginlerinin elimde olmadığı fikrinden hoşlanmıyorum.

You can choose a readyguide in some celestial voice,

If you choose not to decide, you still have made a choice, You can choose from phantom fears and kindness that can kill; I will choose a path that's clear-I will choose Free Will...(* Seçebilirsin göksel bir sesin

rehberliğini/Seçebilirsin seçmemeyi. fakat seçmektir bu /Seçebilirsin heyula korkulardan ve öldüren iyilikle/ Oysa seçerim ben temiz bir yolu/Seçerim Özgür İstenci.)

RUSH

Özgürlük. Herkesin istediği. Peki özgür olanımız var mı? Morpheus insanları Matrix'ten azat etmeyi, Cypher kendini Morpheus'tan azat etmeyi, Ajan Smith bilgisayarları insanlardan kurtarmayı istiyor. Bu karakterler zalim düşmanlarından kurtulmayı başardıklarında, acaba hayatlarının kontrolünü kendi ellerine alabilecekler mi? Kaderlerinin efendisi mi, yoksa kaçınılmaz bir alın yazısının köleleri mi olacaklar?

Matrix'te yaşayanlar kendi hayatlarının kontrolüne sahip değiller. Başlarına gelen her şey, onların beyinlerini elektrik sinyalleriyle besleyen bir program tarafından belirlenmektedir. Morpheus'un sözleriyle onlar "koklayamadıkları, tadına bakamadıkları veya dokunamadıkları bir hapishanenin" mahkûmlarıdır.

Özgürlük sandıklan her şey, bir yanılsamadır.

Ne var ki gerçek dünyada yaşayanların keyfini çattığı özgürlük de bir o kadar yanılsama olabilir. Bir eylemi yapmakta, ancak onu yapmaktan kaçınabilirseniz özgürsünüzdür. Eğer bir şeyi yapmak zorundaysanız -başka türlü davranmak sizin için mümkün değilse- o zaman onu yapmakta özgür değilsiniz demektir. Kahin'in kehanetlerinin gerçekleşmesi, gerçek dünyada yaşayanların bile özgür olmadığını gösterir. Eğer Kahin geleceği biliyorsa, gelecek belirlenmiştir ve bu durumda hiç kimse, hata Neo bile, özgür değildir.

Kaderin yönettiği, geleceğin önceden belirlenmiş ve değiştirilemez olduğu bir dünyada neden özgürlük için savaşalım? Eğer insanlar kendi kaderlerini belirlemekte özgür değilse, onları Matrix'ten kurtarmanın ne yaran var? Eğer bir insan köle olmak zorundaysa, neden mutlu bir köle olmayı seçmesin? Belki de Cypher'in Matrix'e bağlanma isteği, göründüğü kadar haince değildir. (Ve dünyayı yöneten kader ise, Cypher bu karan vermek zorundaydı.) Bu sorulan cevaplandırabilmek için, kader ve özgürlüğün doğasına bakmamız gerekir.

Özgürlük

"Siz buna özgürlük mü diyorsunuz?" diye sorar Cypher, Trinity'e. "Bütün yaptığım, onun benden yapmamı istediği şeyler. Eğer bunla Matrix arasında bir seçim yapmak zorundaysam, Matrix'i seçerim." Cypher dokuz yıl boyunca Morpheus'tan emir aldıktan sonra, Matrix'te zengin bir aktör hayatını, Nebuchadnezzar'ın güvertesindeki sefil hayatıyla değiş tokuş etmeyi ister. En azından Matrix'te, kimseden emir almıyor gibidir.

Özgür olmak kısmen, kimse tarafından mecbur bırakılmamak, kimse tarafından sınırlandırılmamak anlamına gelir. Eğer biri, siz aksini isterken, sizi bir şey yapmaya zorluyorsa, veya istediğiniz bir şeyi yapmanızı engelliyorsa, özgür değilsinizdir. Bu özgürlük türü genellikle "olumsuz özgürlük" veya "bir şeyden azat olma" olarak adlandırılır; çünkü bu görüş özgürlüğü eylemde bulunmanın önünde belirli engellerin yokluğuyla tutarlı bir şey olarak tanımlar.

Matrix'e bağlanmakla Cypher, Morpheus'tan kurtulacaktır. Peki gerçekten özgür olacak mı? Birçok kişi "Hayır" diyecektir, çünkü Cypher, Matrix'te belirli şeylerin nasıl olması gerektiğine karar verme inisiyatifine sahip olmayacaktır.

"Olumlu özgürlük" veya "bir şeye özgür olmak" denilen şeyden yoksun olacaktır, çünkü bir şey yapacak iradeye sahip olmayacaktır.

Bu büyük bir kayıp mı? Bir şeyi kendiniz için seçme yeteneği, gerçekten de böyle değerli bir şey mi? Büyük Alman düşünür Immanuel Kant öyle düşünüyor. Kant'a göre, doğası gereği değerli -kendi için ve kendinde iyi-olan tek şey rasyonel seçimler yapabilme yeteneğidir. Şöyle söyler: "Dünyada ve ötesinde, iyi istenç [good will] niteliğine sahip olmayan iyi bir şey tasavvur etmek imkânsızdır."(*

Ahlak Metafiziğinin Temellendirilmesi. Immanuel Kant.) Kant için iyi. bir hayata sahip olup olmadığıma belirleyen şey, yaşadığınız tecrübeler değil, yaptığınız seçimlerdir. Eğer her zaman doğru şeyi yapmaya uğraşmışsanız, istediğiniz şeyleri gerçekleştiremeseniz bile, siz iyi bir insansınız da".

Deneyim Makinesi

Harvardlı felsefeci Robert Nozick, kendi seçimlerinizi yapmanın önemini resmetmek için, aşağıdaki düşünce deneyini ileri sürer: Varsayın ki bir deneyim makinesi var ve isteğiniz bütün deneyimleri size sunabiliyor. Bir süper nöropsikolog beyninize uyaranlar gönderebilir ve siz büyük bir kitap yazdığınızı veya bir arkadaş edindiğinizi veya ilginç bir kitap okuduğunuzu düşünüp hissedebilirsiniz. Fakat bütün bu süre boyunca beyninize elektrotlar bağlanmış şekilde bir tüpün içindesiniz. Makineye hayatınız boyunca bağlanmak ve hayatınızın deneyimlerini önceden programlamak ister misiniz? Bazı arzu edilir deneyimleri kaçırmaktan korkuyorsanız, bazı firmaların başkalarının deneyimlerini iyice araştırdığını da varsayabiliriz.

Böylece onların hazırladığı büyük bir kütüphaneden veya bir büfeden istediğiniz deneyimleri, örneğin önünüzdeki iki yılın deneyimlerini seçebilirsiniz. İki yıl geçtikten sonra on dakikalığına veya on saatliğine tüpten çıkıp yeni iki yılın deneyimlerini seçebilirsiniz. Elbette tüpün içindeyken orada olduğunuzu bilmeyecek, olayların bizzat olduğunu sanacaksınız. Herkes tüpe bağlıysa, kim hizmet verecek sorularından kaçınmak için varsayabiliriz ki, diğer insanlar da istedikleri deneyimleri yaşamak için tüpe bağlanabilir. Diğerlerine hizmet etmek için tüpün dışında yaşamak zorunda kalınmaz. Tüpe konmayı ister misiniz?

Hayatımızı hissetme biçimimiz dışında dert ettiğimiz başka bir şey var mı? (*Robert Nozick. Anarchy. State, and Utopia (New York: Basic Books. 1974). s. 42-43)

Nozick'in deneyim makinesiyle Matrix arasında birçok paralellik var. Her ikisi de bir tüpün içinde yüzmeyi içeriyor, her ikisi de bir insanın beynini doğrudan uyarıyor ve her ikisi de gerçek dünyadakiler-den ayırt edilemeyen deneyimler üretiyor. İkisi arasındaki tek fark, Nozick'in senaryosunda insanların iki yıl arayla kablolarından kurtulması. Matrix'te insan, genellikle bütün hayatı boyunca bağlı kalıyor.

Neden bir deneyim makinesine bağlanmayalım? Nozick üç sebep ileri sürüyor: İlk olarak biz belli şeyleri sadece yapmayı deneyimlemek değil, yapmak isteriz.... [Tüpe] bağlanmamak için başka bir sebep de, bizim belirli bir biçimde, belirli bir insan olmak istememizdir. Bir tankın içinde yüzen bir insan, aciz bir et yığınıdır. Bir tankın içinde bulunmuş bir insanın nasıl bir insan olduğunu söylemek imkânsızdır. Cesur mu, nazik mi, zeki mi,

şakacı mı, sevgi dolu mu? Söylemek zor olmakla kalmaz, kişinin [bunlardan biri] olması imkânsız...Üçüncü olarak, bir deneyim makinesine bağlanmak bizi insan yapımı gerçeklikle, insanların kendi elleriyle inşa edebileceğinden daha önemli veya daha derin olmayan bir dünyayla sınırlandırır.

Daha derin bir gerçeği deneyimlemek için, bu gerçeğe fiilen dokunmaya ihtiyaç yoktur.

Bir zamanlar ünlü bir felsefecinin söylediği gibi olmak, yapmaktır. Deneyim makinesine bağlı olan insanlar hiçbir şey yapmazlar. Hiçbir seçim yapmaz, hiçbir eylemde bulunmazlar. Bunun bir sonucu olarak bir karaktere sahip değillerdir. Ne kötü, ne erdemlidirler, çünkü hayadan boyunca sorumlu tutulacakları hiçbir şey yapmamışlardır. Nozick'in dile getirdiği gibi bu insanlar yalnızca "aciz bir et yığınıdır."

Deneyim makinesinde yaşayanların hayatından değerli bir şeyler eksik gibi görünmektedir. Gerçek seçimler yapamadıkları zaman, gerçek insanlar olamazlar.

Bununla birlikte Kahin'in üzerine kuşku düşürdüğü şey, gerçek dünyadaki insanların gerçek seçimler yapıp yapamayacaklarıdır. Gerçekten insanların önünde hakiki seçenekler var mı, yoksa seçimler önceden belirlenmiş mi?

Kader

Matrix'teki Kahin -tıpkı Delphi'deki Kahin gibi- geleceği söyleyen bir rahibedir. Delphi'deki Kahin'e görüleri, bir mağarada bulunan ve içinden Apollon'un nefesi olduğuna inanılan bir gaz çıkan bir çatlağın üzerine yerleştirilmiş üç ayaklı bir sandalyede gelir. Matrix filmindeki Kahin, onu ilk gördüğümüzde, içinden yeni pişmiş kurabiyelerin kokusu gelen bir fırının yanına konmuş üç ayaklı bir sandalyede oturuyordur. (Delphi'deki çatlaktan gelen gazlar kesilince, Yunanlı rahipler mağarada güzelavratotu ve tatula yakmışlar ve bunlardan çıkan dumanlarında çok güzel kehanetler ürettiğini bulgulamışlar. Filmdeki Kahin'in sigara içiyor olması, belki de Delphi'deki Kahin'in tarihindeki bu olaya bir göndermede bulunuyor.) Her iki Kahin'in de kutsal odalarının girişinde "Kendini Bil" ifadesi yer

almaktadır. Ne var ki Matrix filmindeki, Delphi'de olduğu gibi Yunanca değil, Latince'dir.

Antik Yunan kralları ve generalleri, ilk önce Delphi'deki Kahin'e danışmadan hiçbir büyük projeye girişmezlerdi. Örneğin Büyük İskender savaş için toplanma çağrısına başlamadan önce, Kahin'e akıl danışmak için Delphi'ye gitmiştir.

Efsaneye göre oraya vardığında Kahin yerinde yoktur. Gelecek planlarının başarılı olup olmayacağını bir an önce öğrenme isteğiyle Kahin'in izini bulur ve onu bir öngörüde bulunmaya zorlar. Kahin'in yılgınlık için de şöyle bağırdığı söylenir: "Ah çocuk seni hiçbir şey durduramıyor!" İskender bu alameti olumluya yorar ve dünyayı fethetmeye çıkar.

Geleceği gören insanların kehanetlerine inananlar, genellikle kadere de inanır.

Kaderci dediğimiz bu insanlar, bazı şeylerin insanlar ne yaparsa yapsın gerçekleşeceğine inanır. Örneğin Oedipus vakası. Bir kahin Oedipus'un babasını öldürüp annesiyle evleneceği kehanetinde bulunur. Oedipus böyle korkunç bir kaderden kaçmak için büyüdüğü kenti terk eder, fakat tam olarak Kahin'in öngördüğü şeyi yapmakla nihayet bulur.

Felsefeci Richard Taylor, bazı olayların, diğer olaylar ne olursa olsun gerçekleşeceğini söyleyen geleneksel kader kavramını "aşın derecede suni" bulmaktadır; çünkü olaylara başka olayların sebep olduğu gerçeğini göz ardı etmektedir. Geleneksel kavrama göre, der, "Bütün tarihte tek bir kaderci bulmak çok zor olacaktır."(* Richard Taylor. Metaphysics (Englewod Cliffs: Prencice Hall. 1974) s.59.) Tam olarak anlaşıldığında, der, "Kadercilik olan her şey kaçınılmaz demek-tir."(** A.g.e.) Matrix'te de Kahin'in kehanetlerinin doğruluğunu hesaba katarsak, kadercilik benimsenmesi en akılcı görüş olacaktır.

Âlimimutlak

"Kahin her şeyi biliyor mu?" diye sorar Neo kadının dairesine giderken. "[Ona sorsan] yeterince bildiğini söyleyecektir," diye yanıtlar Morpheus. Eğer Kahin gerçekten de her şeyi biliyorsa -eğer âlimimutlak ise- o zaman

yalnızca olmuş olanları değil, olacakları da biliyordur. Neo'un vazoyu devireceğini, Morpheus'un O'nu bulacağını ve Neo'nun kendi hayatı ile Morpheus'un hayatı arasında bir seçim yapmak zorunda kalacağını doğru bir şekilde bilmesi bu karakterin inanırlığını güçlendiriyor. Neo'nun bir şeyi, belki gelecek hayatını beklediğini söylüyor ve Neo ölmeden (kalp atıştan durmadan) ve Trinity'nin öpücüğüyle "dirilmeden" önce O haline gelmiyor. Buradaki sorun, Kahin'in geleceği bilmesinin, özgür iradeyi yok eder görünmesidir.

Âlimimulaklıkla özgür irade arasındaki görünür çelişki Hıristiyan Teologlarca çok iyi bilinir. Tanrı, geleneksel Hıristiyan kavrayışta, kadirimutlak (her şeye gücü yeten), âlimimutlak (her şeyi bilen) ve mutlak iyidir. Hıristiyanlar aynı şekilde geleneksel olarak insanların özgür iradeye sahip olduğuna inanır.

Fakat eğer Tanrı yaptığımız her şeyi biliyorsa, yaptığımız hiçbir şeyde özgür değiliz gibi görünmektedir. Bir ortaçağ devlet adamı ve düşünürü olan felsefeci Boethius (480-524) bu ikileme ilk ve en açık cevaplardan birini vermiştir:

"Öyle görünüyor ki," dedim, "Tanrı'nın evrensel önceden bilgisinin varlığıyla herhangi bir karar verme özgürlüğü arasında büyük bir çelişki var. Çünkü eğer Tanrı her şeyi önceden görüyorsa ve hiçbir şeyde yanılamazsa, sonuç, İlahî Takdir'in gördüğü her şey olacak demektir... Bu bir yana, ben eğer mevcut bir şeyi biliyorsam, o öyle olmak zorundadır; bu yüzden bir şeyin olacağını biliyorsam, o olmak zorundadır. Buradan önceden bilginin gerçekleşmesinin kaçınılmaz olduğu sonucu çıkar. "(* Boethius Consolotaion of Philosophy.

5.Kitap. Çv. W.V. Cooper (Londra: Dent, 1902) s. 145-147)

Boethius'un varmaya çalıştığı yer şurası: Eğer bir insan bir şeyin olacağını biliyorsa, onun olacağı doğrudur; çünkü insan yanlış olan bir şeyi bilemez.

Örneğin 1+1'in üç olduğunu bilemezsiniz, çünkü 1+1= 3 değildir. Bir şeyin olacağı doğruysa, olmaması mümkün değildir. Eğer yarın güneşin doğacağı doğruysa, yarın güneş doğmak zorundadır, aksi halde ifade doğru olamaz. O halde, eğer bir insan bir şeyin olacağını biliyorsa, o olmak zorundadır. Fakat

eğer olmak zorundaysa -yani kaçınılmazsa- o zaman hiç kimse onu engelleme özgürlüğüne sahip değildir. Âlimimutlaklığın bedeli özgürlüktür.

Her ne kadar Boethius âlimimutlaklık ile özgür irade arasındaki görünür çelişmeden, Tanrı zamanın dışında olduğu takdirde kaçınılabileceğini düşünmüş olsa da, Prebiteryen Kilisesi'nin kurucusu ve büyük Protestan reformcu John Calvin (1509-1564) Tanrı zamanın dışında var olduğu içindir ki hiç kimsenin kendi kaderini değiştiremeyeceğini düşünmüştür. Şöyle yazar: Tanrı'ya önceden bilgi atfettiğimiz zaman, şimdiye kadar var olan her şeyin O'nun gözlerinde zaman dışı varolduğunu söyleriz, öyle ki O'nun bilgisi ne gelecek ne geçmiş bilgisidir, fakat var olan her şeyin bilgisidir; ve bu şekilde mevcut olunca, onları, tıpkı bizim hatırladığımız şeylerin zihnimizde belirmesi gibi, yalnızca Zihnin'de biçimlenen fikirler olarak görmez, fakat onları sanki bizzat önünde seriliymiş gibi görür. Ve bu önceden bilme bütün dünyayı ve bütün yaratıkları kapsar. Alın yazısı dediğimiz şey, Tanrı'nın kendinde, insanoğlunun her bir üyesinin ne olacağına karar verdiği ilahi muhakemedir. Hepsi aynı kaderle yaratılmadıkları için, bazıları sonsuz yaşama kavuşurken, diğerlerini sonsuz lanet beklemektedir.

Calvin'in görüşüne göre, Tanrı tek bir bakışta bütün hayatların her anını görür.

Hayatlarımız Tanrı'nın önünde bir film şeridi gibi açılmıştır. Hayatımızdaki her olay tıpkı film şeridinin her karesi gibi belirlenmiştir. Sonuç olarak Calvin bazılarımızın alın yazısında cennete gitmek, bazılarımızın cehenneme gitmek olduğuna ve bu konuda hiçbir şey yapamayacağımıza inanıyordu.

Buna, Tanrı'nın sizin neleri seçeceğinizi bilmekle beraber, onları sizin için seçmediğini söyleyerek itiraz edebilirsiniz. Bu haklı bir itiraz olabilir, fakat konumuzla ilgisi yoktur; çünkü ancak bir şeyi yapmaktan kaçınabiliyorsak, o şeyi yapmakta özgürüzdür. Eğer kaçınamayacağınız bir şey yapıyorsanız -ki Tanrı önceden görüyorsa kaçınılmaz olmalıdır- o zaman yaptığınız özgür bir eylem olamaz.

Âlimimutlak ve özgür irade birbiriyle çelişir görünüyor. Eğer biri her şeyi biliyorsa, o zaman hiç kimse özgür iradeye sahip olamaz. Bu kahinler için

de geçerlidir. Örneğin, eğer Tanrı her şeyi biliyorsa, kendi geleceğini de biliyordur. Fakat bu doğruysa, O'nun geleceği de belirlenmiştir ve O bile bunu değiştirecek güce sahip değildir. O halde âlimimutlaklık, yalnızca özgür iradeyi değil, aynı zamanda kadirimutlaklığı da bir seçenek olmaktan çıkarır. Hiç kimse -hatta Tanrı bile -aynı anda hem âlimimutlak, hem kadirimutlak olamaz. Bazıları bunun, geleneksel kavrayıştaki Tanrı'nın varlığını yanlışladığını iddia etmektedir.

Kadirimutlak olmak her şeyi yapabilmek demek değildir, mümkün olan her şeyi yapabilmek demektir. Büyük Katolik teolog Thomas Aquinas'ın gözlemlediği gibi, "Çelişki ima eden hiçbir şey kutsal kadirimutlaklığa dahil değildir, çünkü çelişik olan olanaklı değildir. O halde Tanrı'nın yapılamayacak şeyleri yapamayacağını söylemek gerekir." Örneğin Tanrı yuvarlak bir kare yapamaz, çünkü böyle bir şey mümkün değildir. Hiçbir şey aynı anda hem yuvarlak, hem kare olamaz. Fakat bu O'nun kadirimutlaklığını zedelemez, çünkü kadiri-mutlak bir varlıktan ancak mantıksal olarak mümkün olan şeyi yapabilmesi beklenir.

Aynı düşünceler âlimimutlaklık kavramı için de geçerlidir. Âlimi-mutlak bir varlık her şeyi bilen bir varlık değil, mantıksal olarak bilinmesi mümkün olan her şeyi bilen bir varlıktır. Bu yüzden, eğer geleceği bilmek mantıksal olarak imkansızsa, âlimimutlak ne kâdirimutlakla, ne de özgür iradeyle çelişir.

Geleceği bilmekte bir paradoks havası vardır; çünkü bir sonucun sebebi önceleyemeyeceği ilkesini çiğner görünmektedir. Bir şeyi ancak gerçekleştikten sonra görebiliriz. Ne var ki gelecek olaylar henüz gerçekleşmemiş olaylardır. O halde gelecekteki bir olayı görmek hem olmuş, hem henüz olmamış olanı ima eder görünmektedir ve bu mantıksal olarak imkânsızdır.

Bununla birlikte geleceği görmeden başka bilme yollan da vardır. Varsayalım ki yere bir bardak süt döktünüz. O daha yere değmeden önce onun etrafa saçılacağını bilirsiniz. Bilginiz medyumlara özgü herhangi bir zihinsel güçten değil, doğa yasaları bilginizden gelir. Belirli bir boyda veya ağırlıktaki herhangi bir nesneyi yere yakın bir yerden bıraktığınızda onu yere düştüğünü bilirsiniz.

Çünkü doğal nesneler, doğa yasalarına boyun eğer, gelecek henüz var olmasa da onların neler yapabileceklerini bilebilirsiniz. Yani önceden bilme mümkündür.

Kahin bize geleceği bildiğini söylemez. Neo vazoyu kırdıktan sonra ona "Nasıl bildin..?" diye sorduğunda, şöyle yanıt verir: "Sonradan kafana sürekli takılacak olan soru şu, eğer bir şey söylemeseydim, yine de vazoyu kıracak miydin?" Belki de Kahin bir insan sarrafıdır ve bazı insanların bazı durumlarda nasıl davranacaklarını biliyordur. Böyle bile olsa özgür iradenin geleceği tehlikededir. Çünkü insan davranışları psikolojik yasalar temelinde yüzde yüz öngörülebilir ise, bu eylemler özgür eylemler olarak görülemez.

Belirlenimcilik

Tam anlamıyla âlimimutlak bir varlık, yalnızca dünyayı değil, dünyayı yöneten yasalar hakkında da bilinmesi gereken her şeyi bilecektir. Bu bilgiyle (ve yeterli bir hesap gücüyle) böyle bir varlık evrenin bütün geleceğini öngörebilir. Veya en azından Fransız fizikçi Pierre Simon de Laplace böyle söylüyor:

Doğayı harekete geçiren bütün kuvvetleri ve bunları oluşturan varlıkların ilişkili durumlarını kavrayabilen ve bu verileri analiz etmeye ve evrendeki en büyük cisimlerle en küçük atomları aynı formülde kucaklamaya yetecek büyüklükte bir zekâ var olsaydı, bu zekâ için hiçbir şey belirsiz olmaz, gelecek, tıpkı geçmiş gibi, bu zekânın gözleri önünde aynı anda mevcut olurdu.

Laplace'ın cini -o bu zekâyı öyle adlandırıyor- evrendeki her şeyin geleceğini bilecektir.. Herhangi bir şeyin varoluşunun herhangi bir anında nerede ve ne durumda olacağını kesin olarak söyleyebilecekti. Böyle bir dünyada -birçok insan bunun bizim dünyamız olduğunu düşünüyor- hiçbir özgür irade var olamaz.

Laplace'ın zihinsel deneyi bütün olayların bir nedeni olduğu varsayımına dayanır. Nedensel belirlenimcilik olarak bilinen bu bakış açısı, nedensiz hiçbir şeyin var olmadığına ve aynı nedenin hep aynı sonuca yol açtığına inanır. Demek ki herhangi bir zamandaki bir evren ve onu yöneten yasalar verili ise, tek bir mümkün gelecek vardır. Eğer evreni geçmişteki herhangi

bir zamana "geri sarabilsek" (tıpkı bir kaseti geri sarar gibi), sonra da doğayı kendi haline bıraksak, her şey tıpkı eskiden gerçekleştiği gibi gerçekleşir. Çünkü herhangi bir şeye açık hiçbir çok-. tan seçmeli eylem yoktur, hiç kimse özgür bir biçimde ifa etmez.

Tümüyle belirlenimci bir dünyada, hiç kimse eylemlerinden dolayı sorumlu tutulamaz, çünkü yaptıkları hiçbir şey onların inisiyatifinde değildir. Bilim adamları davranışlarımızın temel belirleyicisinin genler mi veya doğamız mı- yoksa yetiştirilmemiz mi -sosyal etkiler mi- olduğu konusunda fikir birliğine varamamışlardır. Bununla birlikte doğa mı yetiştirme mi tartışmasının her iki tarafı da, davranışlarımıza bizim dışımızdaki güçlerin neden olduğu konusunda hem fikirdirler. Hiç kimsenin programlanmış olduğundan başka türlü davranamayacağı gerçeğini kabul eden psikolog B.F. Skinner insanların özgür iradeye sahip olduğu nosyonundan ve bununla birlikte yaptıkları şeyden dolayı cezalandırılıp ödüllendirilmeleri gerektiği nosyonundan vazgeçmemiz gerektiğini ileri sürmektedir. Nedensel olarak belirlenmiş bir dünyada yanlış veya doğru olamaz. Eğer gerçek dünya böyle bir dünyaysa, bu dünyada yaşayanların, Matrix'in dünyasında yaşayanlardan daha iyi durumda olduğu söylenemez.

Antik Yunan felsefecisi Epikür (İ.Ö. 341- 270) bütün olaylara başka olayların neden olduğu bir dünyada özgür iradenin olamayacağını fark etmiştir. Özgür iradenin nasıl mümkün olduğunu açıklamak için atomların uzam içinde hareket ederken tesadüfi olarak "yoldan saptıklarını" ileri sürmüştür. İlginç bir biçimde, birçok modern fizikçi bazı olayların - örneğin bir atomun radyoaktif bozunumunun- tümüyle tesadüfi, yani nedensiz olduğunda Epikür ile aynı fikirdedir. Üstelik bazıları bunun özgür iradeye olan inancımızı akladığına inanmaktadır. Örneğin, fizikçi Sir Arthur Eddington şunları yazmaktadır:

"Bugünün fiziğinden belirlenimciliği atmış olan kuramsal devrim, bu hareketiyle insan eylemlerinin tümüyle önceden belirlenebilir olduğu varsayımını gereksiz hale getiren önemli bir sonuca sahiptir." Gelecek açıktır, çünkü birden fazla şekilde ortaya çıkabilir. Bu tek başına özgür iradenin varlığını tesis edemiyor olsa da (bir insan belirlenmiş bir olay kadar tesadüfi bir olaydan da sorumlu tutulamaz), en azından özgür iradeyi mümkün kılar.

Bu Sizin Hayatınız

Varsayalım ki bit pazarını dolaşırken, üzerinizde adınızın yazılı olduğu eski, tozlu bir kitaba rastladınız. Ürktünüz ve ilk sayfayı çevirip okumaya başladınız. Kitap sizin doğum yerinizi ve tarihinizi kesin bir şekilde bildirerek başlıyor. Okumaya devam ediyorsunuz ve kitabın hayatınızın bütün belli başlı olaylarını doğru bir şekilde sıraladığını görüyorsunuz. Sayfaları atlayıp o günün tarihine geliyorsunuz ve o sayfada bit pazarına gittiğinizi ve üzerinizde adınızın yazılı olduğu bir kitabı bulduğunuzu okuyorsunuz (Bütün cümleler şimdiki zamanda yazılmış). Olaylar çok yeni, fakat kitap çok eskidir, kendinize bütün bunları kimin bilebileceğini soruyorsunuz. Ne var ki kitap orada bitmiyor. Önünüzdeki yıllar için yazılmış bölümler de var. Birkaç satır daha ilerliyorsunuz ve saat 6:00'da arabanıza atlayıp pazardan ayrıldığınızı okuyorsunuz. Bu kitap geçmişiniz hakkındaki hiçbir şeyde yanılmamıştır. Bu, sözü edilen saatte bit pazarından ayrılmanın alnınızda yazılı olduğu anlamına mı geliyor? Saat altıyı geçirene kadar bir bankın üzerinde oturup bu öngörüyü yanlışlayamaz mısınız? Bunu kesinlikle yapabilirsiniz gibi görünüyor. Nedenselci belirlenimciliğin doğru olduğu bir dünyada bile, bir öngörüyü bilmek onun yanlışlanmasına yol açabilir. Laplace'ın cini -veya bu açıdan herhangi bir kahin-insanların hayatı hakkında, ancak bu insanlar bunu bilmiyorsa, kesin öngörülerde bulunabilir.

Ne var ki Matrix filmindeki karakterler, Kahin'in öngörülerinden haberdardırlar ve fakat öngörüler yine de gerçekleşir. Bu Kahin'in geleceği öngörmek yerine, onu fiilen biçimlendirdiği anlamına gelir. Kehanetleri kendi kendilerini gerçekleştirmektedirler, çünkü kehanet, tıpkı borsadaki kazanç beklentisinin kazanca yol açması gibi kendi hakikatini yaratmaktadır. Demek ki Kahin'in başarısını açıklayabilmek için onu geleceği bildiğini, geleceğin belirlenmiş olduğunu varsaymak zorunda değiliz. Sadece ona akıl danışanların onun geleceği bildiğine inandığını varsaymamız yeterli olacaktır.

Morpheus, Kahin'in geleceği biçimlendirmekteki faal rolünün farkında gibidir.

Kahin'i görmeye giderlerken Neo ona, Kahin'in her zaman haklı olup olmadığını sorduğunda, Morpheus şu şekilde cevap verir: "Yanlış veya doğru terimleriyle düşünme. O bir rehber Neo. Sana yolu bulmanda

yardımcı olabilir." Çatıda, Neo, düşen bir helikopterden Trinity'i mucizevi bir şekilde kurtardığında, Morpheus sorar, "Artık inanıyor musun Trinity [Neo'nun O olduğuna]?" Neo Morphe-us'a Kahin'in ona söylediklerini anlatmak için ağzını açtığında Morpheus onun sözünü keser, "O sana tam duyman gerekenleri söyledi. O kadar." Anlaşılıyor ki Kahin bir amaca sahip ve bu amaca ulaşmak için gerekli olduğunu düşündüğü şeyleri söylüyor.

Bizzat Kahin, Neo'nun ona vazoyu kıracağını nereden bildiği sorusuna cevapta bunu ele verir: "Daha sonra kafanı kurcalayıp duracak olan soru şu olacak, eğer hiçbir şey söylemeseydim, yine de onu kırar miydin?" Cevap, elbette, "Hayır."

Vazonun kırılmasına sebep olan şey, onun vazodan bahsetmesidir.

Morpheus bizi "Yolu bilmekle, yolda yürümenin farklı olduğu" konusunda bilgilendirir. Kahin ona gelenleri, bilgisine inanmaya teşvik ederek, yolda yürütür. Ancak durum buysa -yani Kahin'in önceden bilmesi gerçek değil fakat yalnızca bir görünüş ise- Neo hayatını kontrol edebilir ve her şeyin -akıl sınırları içinde- mümkün olduğu bir dünyada yaşayabilir.

Sahne 3

Ahlakın ve Dinin Tavşan Deliğinden Aşağı

Kaşık Yok: Budist Bir Ayna

MICHAEL BRANNIGAN

"Anlaşılan kader ironiden anlamıyor," diyor Morpheus. Ne yazık ki tarih de öyle.

Buda'nın oğluna "zincir" veya "engel" anlamına gelen "Rahula" ismini koyması çok öğreticidir. Sonradan "uyanmış olan" anlamına gelen "Buda" ismini alan prens Siddharta Gautama da, yirmi bir yaşında, içini kemiren, "bizi harekete geçiren" soruyu, yani varoluşla ilgili bir şeylerin kökten yanlış olduğu duygusunu çözmek için rahat hayatını terk etmişti. Aydınlanmaya vardıktan, hakikate "uyandıktan" sonra, Rahula onun müritlerinden biri haline geldi. Klasik Budist metinlerden biri olan

Majihima-nikaya'dakı bir pasajda, "uyanmış olan" ayna imgesini kullanarak oğlu "zincirlenmiş olana" ders verir.

Bunun hakkında ne düşünüyorsun Rahula? Bir aynanın amacı nedir? Amacı yansımaktır, rahip efendim.

Öyle bile olsa Rahula, bir eylem bir bedenle yapılır (ancak) tekrar eden refleksiyonla; bir eylem bir konuşmayla... bir zihinle yapılır (ancak) tekrar eden refleksiyonla [italikler bana aittir] .

Yansıtma

Buda'nın aynanın yansıtmasından iki kere bahsettiğine dikkat edin. Ayna, ilk önce, yansıtır. Ayna netliğin cisimleşmesidir, önünde olanı çıkarır. Bu yüzden ayna Taoist ve Budist öğretilerde, özellikle Zen Budizm'de ortak metafordur. Bu öğretiler bize ayna gibi olmayı, temiz bir zihne, bir "ayna-zihne", kalabalık ve dağınık olmayan, özgür ve yani boş bir zihne sahip olmayı salık verir. Bir ayna-zihin tıpkı bir ayna gibi önüne geleni yansıtır. Ayrımda bulunmaz. Hayallere(* İmage kelimesini burada ve daha sonra, raygın tutumun aksine "imge" ve "imaj" değil, "hayal" olarak çevirdim (ç.n.)) de sarılmaz.

Matrix'te aynanın birçok önemli yerde kullanıldığım görürüz. Bay Rhineheart Neo'yu azarlarken, cam temizleyicileri Matrix'i simgeleyen sabunlu sulan silerler. Ajan Smith'in güneş gözlükleri Thomas Anderson ile Neo'nun iki kimliğini belli belirsiz yansıtırken, Morpheus'un ayna camlı gözlükleri daha net yansıtır. Bu gözlüklerin yalnızca Matrix'te ve yükleme programında takıldığına, fakat gerçek dünyada takılmadığına dikkatinizi çekerim. Yine Morpheus'un Neo'ya teklif ettiği kırmızı ve mavi hapı çıkardığı kutu da aynalıdır.

Fakat filmin aynayı en dramatik bir biçimde kullandığı sahne, Neo kırmızı hapı yuttuktan hemen sonra gelir. Damla damla akan aynayla büyülenmiş olan Neo, ona dokunur ve ıslak ayna önce kolunu, sonra bütün bedenini kaplar. Neo gerçeği keşfetme yolculuğunda "tavşan ininden aşağı" düşmeden önce, tepeden tırnağa ayna kesilir. Matrix'ten atıldıktan sonra, kendini kanalizasyonda çırılçıplak bulur.

Yunanca hakikat anlamına gelen alethia kelimesi, ayrıca "çıplaklık" anlamına gelir ve çıplak gerçeği akla getirir. Neo'nun ayna başkalaşımı böylece onu ilk gerçek uyanmasına; gerçek olduğunu sandığımız şeylerin aslında programlanış bir yanılsama, "bizi hâkimiyet altında tutmak için bilgisayarlar tarafından üretilmiş bir düş dünyası..." olduğu gerçeğine taşır.

Ayna-yansıtma metaforunun en derin kullanımına Kahin'in dairesini gördüğümüz sahnede rastlarız. Bu sahnede tam Lotus duruşunda oturan ve telekinetik güçle kaşıkları eğen, Budist bir rahip gibi giyinmiş bir çocuk vardır. Kaşığı Neo'ya tutarak kaldırınca, biz Neo'nun kaşıktaki yansımasını görürüz. Bu, çocuğun Neo'ya iki kelimeyle aktardığı, en önemli dersi temsil eder: "Kaşık yok."

Buradaki Budizm ile paralellik çarpıcıdır. Çok iyi bilinen Budist bir mesel veya mondo vardır. Bu meselde üç rahip rüzgârda dalgalanan bir bayağı seyreder.

Rahiplerden biri bayrağın dalgalanmasına dikkat çeker. İkinci rahip, gerçekte bir bayrak olmadığını, fakat onu hareket ettiren bir rüzgâr olduğunu söyleyerek tepki verir. Üçüncü rahip ikisini de azarlar. Ne bayrağın ne de rüzgârın hareket ettiğini söyler. "Hareket eden sizin zihninizdir." Budist mesaj açıktır. Eğilen kaşık değildir, çünkü kaşık yoktur. Yalnızca zihin vardır.

Dahası, kaşık olmadığı için, ayna-yansıtma bize, yansıyan hayallere çok fazla önem atfetmememe hususunda dikkatli olmamız gerektiğini hatırlatır. Hayaller yalnızca hayallerdir; ne fazla, ne eksik. Bir kaşık olmadığı için, bir anlamda ayna da yoktur ve aynada yansıyan dünya sadece bir hayal, bir yanılsamadır. Buda bu ışıkta bize bildiğimiz dünyanın bir yanılsama, maya olduğunu öğretir. Budist hocalar yanılsamanın doğası hakkında çok tartışmıştır. Acaba bu, gördüğümüz ve dokunduğumuz dünyanın gerçekte var olmadığı anlamına mı gelir? Matrix'in konusu işte bu metafizik yorumdur.

Öte yandan, özellikle Mayhayana okulundan birçok Budist, dünyanın yanılsamalı doğasının bizim dünyaya dair bilgimizle ilgili olduğunu ileri sürmüştür. Yani, somut dünya vardır, fakat bizim bu gerçeği algılayışımız ve bu gerçeğe bakışımız, gerçekliğin kendisiyle örtüşmez. Benim Eiffel

Kulesi fotoğrafımın Eiffel kulesi olmaması gibi, aynadaki hayal de onun önündeki gerçekliği yansıtmaz. Tıpkı Zen Budistlerin söylediği gibi, Ay'ı gösteren parmak Ay değildir. Bizim kafamızı karıştıran şey hayali gerçeklik sanmamızdır. Diğer yandan bizim için gerçek olanı tanımlayan ve yorumlayan bizim zihnimizdir.

Budist öğretilerin bizi koparmak istediği şey, bilgi kuramsal yanılsamadır. Bunu yapabilmek için, zihnimizi özgürleştirmeliyiz.

En önemlisi, zihnimizi bağımsız, değişmez bir nefs(*self, kendi diye de çevrilebilirdi, çy.)den kurtarmaktır. Aynanın önünde durup kendimizi görsek de, hayalimiz bizim gerçekte ne olduğumuz hakkında hiçbir şey içermez. Bu, Budist öğretinin çekirdeğidir, yani, tıpkı kaşık diye bir şey olmadığı gibi, nefs diye bir şey de yoktur. Ve eğer kaşık yoksa, Neo'da yoktur. Budistler için nefs diye bağımsız ve ayrı bir varlık yoktur. Bu nefsin yokluğu haline anatman denir.

Demek ki aynayı yanlış bir şekilde kullanabiliriz. Nefs'in bir yanılsamasını kuvvetlendirmek için kullanabiliriz. Bu nefs'tir bizim için öyle tüketicidir ki, bir aynanın yokluğu sinir bozucu ve endişe verici olabilir. Otantik olmayan dünyamızda, nefs'in ve ayrılığın yanılsamasını sağlamlaştırmak için aynalara ihtiyaç duyarız.

Şimdi Buda'nın oğluna öğrettiklerine dönelim ve onun aynaya atfettiği, zihinsel düşünüm(** reflection İngilizce de hem yansı hem derin düşünme anlamlarına gelir. Buda'nın meselinde bu kelime çift anlamlı kullanılmıştır, çv.) inceleme, eşyayı düşünme sembolü olan anlamlara bakalım. Oğluna dikkatli düşünümün, eylemden önce gelmesi gerektiğini öğretiyor. Daha önemlisi Rahula'yı eyleminin bütün diğer şeyler üzerindeki etkilerinin farkında olmadan eylemde bulunmaya karşı uyarır.

Rahula, eğer düşünürsen şunu bulursun: "Bedenle yapmayı arzuladığım eylem, bedenimin bir eylemidir ve bana zarar verir, ötekine zarar verir, her ikisine zarar verir; bedenin bu eylemi acemicedir, kârı kaygı, sonucu kaygıdır" böyle bir beden eylemi kesinlikle senin ta-rafından yapılmamalıdır Rahula.(*** A.g.e) Bu, Budizmin en hayati gizli eğilimine, pratityasamutpada'ya bağımlı köken fikrine işaret eder. Bağımlı köken, özünde var olan her şeyin birbiriyle iç içe geçtiği ve eşyada doğal bir iç

bağlantının olduğu anlamına gelir. Demek ki hiçbir şey bağımsız ve ayrı değildir.

Hal böyle olunca, Budist öğreti anicca'ya göre hiçbir şey sürekli değildir, her şey değişir. Hiçbir şey bağımsız ve sürekli değildir, bir "nefs" bile. Ne var ki biz hâlâ süreklilik ve nefs fikrine yapışır dururuz. Bu bizim acı duymamıza sebep olur veya dukkha'ya. Dukkha'nın kelime anlamı "yerinden çıkma" dır. Artık elimizde Üç Budist İşaret var: anicca (her şey değişir), anatman (nefs yoktur) ve Dukkha (acı çekme evrenseldir). Buda her durumda oğluna bütün her şeyin birbiriyle bağlantılı olduğunu, eylemlerimizin başkalarını etkilediğini ve eyleme geçmeden önce bunun üzerine düşünmemiz gerektiğini hatırlatır.

Yansıtmama

Ne var ki bu tür yansıtma, bu zihinsel faaliyet, iki ucu keskin usturadır. Bir yanda dikkatli düşünüm ve sorgulama bir zorunluluktur. Neo bütün hayatı boyunca şeylerin görünür değerlerini kabul etmemiştir. Bir şeylerin pek yolunda gitmediğinden kuşkulanmaktadır. Choi'ye sorar, "Uyanık mı yoksa hâlâ düş mü görüyor olduğunu bilememe duygusunu hiç hissetin mi?" Trinity bu yerinden çıkma duygusunu tespit edebilir. "Neden uyuyamadığım, neden yalnız olduğunu ve neden her gece bilgisayarın önünde oturduğunu biliyorum. Onu arıyorsun. Biliyorum, çünkü ben de bir zamanlar aynı şeyi arıyordum." Ve Neo'dan dinleme cihazını çıkarmadan önce ona şöyle söyler. "Yolu biliyorsun. Tam nerede bittiğini biliyorsun. Ve orada olmak istemediğini biliyorum." İlk karşılaşmalarında Morpheus Neo'ya şunları söyler. "Uyanmak istediği için gördüğü her şeyi kabul eden bir adam gibi görünüyorsun... Buradasın çünkü bir şey biliyorsun. Onu bütün hayatın boyunca hissettin. Dünyada bir şeyler yanlış. Ne olduğunu bilmiyorsun, ama beyninin içinde bir kıymık gibi, orada olduğunu biliyorsun."

Öte yandan Budist öğretiler, "kıymık"ı yaratan şeyin zihinlerimiz olduğunu söylemekten asla vazgeçmez. Zihin bizi birçok dolambaçlı yola sevk edebilir.

Zihin bizim en büyük düşmanımız olabilir. Neo ile Morpheus arasındaki antrenman müsabakalarını (Japoncası kumite) düşünün. Bu sahne, dövüş

sanatlarında zihnin çok güçlü yerini, çok iyi bir şekilde gösterir.

Neo, en az onun kadar ustalık kazandığı Morp-heus'a hâlâ yenilir. Niçin?

Morpheus şöyle söyler: "Zayıflığın teknikle ilgili değil." Neo'nun zayıflığı Morpheus'un kuvveti veya çeviklliliğiyle ilgili değildir. Zaten kumite yükleme programında gerçekleşir. Morpheus Neo'yu zorlar, "Benim burada senden daha güçlü ve hızlı oluşumun kaslarımla bir ilgisi olduğunu mu sanıyorsun? Şu anda soluduğun şey sence hava mı?" Açık ki Neo'nun yenilmesine sebep olan onun zihnidir.

Bütün mesele zihni özgürleştirme meselesidir. Zihni özgürleştirme, zihnin hiçbir yerde "durma"sına izin vermemektir. Ünlü Zen rahibi Takuan Soho (1573-1645) özgür olmayan zihne "alıkonulmuş zihin" diyor. Takuan Soho Japonya'nın en ünlü iki kılıç ustası Miyamoto Musashi ile Yagyu Munenori'ye ders vermiştir.

"Kıpırdatılamaz Bilgeliğin Gizli Kayıtları" Fudoçishinmyoroku kitabında Yagyu zihni alıkoymanın felaketle sonuçlanacağına dair uyarır: Sana vurmak için gelen kılıcı ilk fark ettiğinde, bu kılıcı olduğu yerde karşılamayı düşünürsen, zihnin kılıcın bu pozisyonunda duracaktır, kendi hareketlerin yapılmamış kalacaktır ve rakibin tarafından kesileceksindir. İşte durmak bu anlama gelir.

Zihin, bilmek yerine düşündüğü zaman, kendi haline bırakmak yerine çabaladığı zaman "durur." Morpheus'un Neo'yu dürtükleyip "Bana vurmaya çalışma, vur" demesinin sebebi budur. Zihin kendini bedenden uzağa konumlandırdığı zaman durur. Zihin durduğu zaman artık bedenle bir değildir. Dövüş sanatlarında zihni özgürleştirmek demek bir insanın kendisiyle rakibi arasındaki boşluğu aşması demektir. Çünkü nasıl kaşık yoksa, rakip de yoktur.

Bu açıdan bakıldığında Neo'nun Kahin ile karşılaşması onun zihnini özgürleştirme konusundaki yeteneksizliğini gösterir. Aslında -özünde ruhsal bir eğitim- olan eğitiminde öğrendiği teknikleri mükemmelleştirmesine rağmen, gerçek doğası hakkında kuşkulara ve korkulara sahiptir. Hatırlayın Kahin Neo'ya asla O olmadığını söylemiyor. Bunu söyleyen Neo. Kahin, Neo'nun kuşkulan ve alıkonmuş zihni için bir ayna görevi görüyor.

Zihni özgürleştirme alıkonmamış bir zihne, "sabit" olmayan bir zihne sahip olmak demektir. O halde zihni özgürleştirmek, Zen Budistlerin mushin dedikleri "zihinsizlik" durumuna varmaktır. Bu zihinsizlik durumu, yansıtmama durumudur.

Kılıcın öteki yüzüdür. Buda bizden düşünmemizi istiyor, fakat aynı zamanda kendimizi düşünmeden kurtarmamızı öğretiyor. Bu yansıtmama eninde sonunda zihni özgürleştiriyor. Morpheus sürekli olarak Neo'ya zihnini özgürleştirmesi gerektiğinden bahsediyor. Neo'nun hayatı, tıpkı Matrix'in içindeki diğer herkesin hayatı gibi, "zihin için bir hapishane"ye dönüşüyor. Zihni özgürleştirmek, akılcılaştırma ve düşünüm engelini aştığımız, aklın sınırlarını tanıdığımız ve bütün aklın ve mantığın kaçınılmaz olarak sert bir duvara çarptığını fark ettiğimiz zaman gerçekleşiyor. Bu "kaçınılmazın gerçek sesidir."

Düşünüm engeli Neo zihinsizlik, yansıtmama durumunu tecrübe ettiği zaman parçalanıyor. Neo, Ajan Smith tarafından kalbinden vurulup öldüğünde ve Trinity hemen korkularından kurtulup ona olan aşkını belli ettiğinde, bu onu canlandırıyor. Trinity'nin düşünümünün bir ürünü olan kendi korkularından kurtulması, Neo'nun eski korkulardan kurtulmasını ve dirilmesini ateşleyen kıvılcım oluyor; çünkü artık O olduğuna tüm kalbiyle inanmaktadır. Bu sahne pratit-yasamutpada'nın, aşkın kurtarıcı, hatta hayat kurtarıcılığında var olan karşılıklı bağlılığın güçlü bir örneğidir. Trinity'nin kendine inanması Neo'nun kendine inanmasını sağlamıştır. Dahası onların inancı, düşüncenin alı koyduğu zihinlerinde yerleşik kuşku ve korkuları kendi haline bırakmaktır. Zihnimizi ancak kendi haline bırakarak özgürleştirebiliriz. Budist aynada zihin nihai Matrix'tir. Bir yanılsamaya bağlandığımız zaman, gördüğümüz ve yansıttığımız dünyanın gerçek dünya olduğuna kendimizi inandırdığımız zaman, zihin bizi köleleştirir.

Matrix, sayısız Budist ima vasıtasıyla aynanın bu iki yanının -yansıtmanın ve yansıtmamanın- altını çizer: bildiğimiz dünyanın bir yanılsama olması, zihnin ve zihni özgürleştirmenin rolüne sürekli vurgu, gerçek dünya ile düş dünyası arasındaki aynmlar, zihnin bir tutsağı olmak yerine doğrudan tecrübe ve sürekli eğitimle uyanıklığın gerekliliği.

Gerçekten de Neo'nun Morpheus'la ilk karşılaşması bu konuya senfonik bir giriştir. Bu sahne filmin belli başlı bütün temalarının ve hareketlerinin

eksenindedir. Özellikle Morpheus insani durumu ve çıkmazı işaret ettiği zaman: Bildiğimiz haliyle dünya "zihin için bir hapishanedir," der. Dikkat edin Morpheus "zihin için bir hapishane" diyor, "zihnin hapishanesi" demiyor. Bu açık bir şekilde bir umut işaretidir. Eğer Neo'nun hayatı bir zihin hapishanesiyse serbest kalma ihtimali daha azdır. Fakat hayatı zihni için bir hapishane haline gelmişse, bu söz konusu hapishaneden kurtulmanın mümkün olduğu anlamına gelir.

Üstelik tam da zihin vasıtasıyla, sadece zihni özgürleştirerek kurtulmak mümkündür.

Bu bize Budizmin Dört Soylu Doğrusu'nu hatırlatır; özellikle sık sık hafife alınan Üçüncü Gerçeği. İlk doğru dukkha'dır, yani hayatın tümüyle acıyla dolu olduğu. İkinci doğru acı çekmenin kesin kaynağının tanba olmasıdır, yani "açlık" ve yapışma. Burada aç olan zihindir. Bu açlık birçok bağlılık yoluyla kendini gösterir. Özellikle sürekli bir bene bağlılık olarak. Üçüncü doğru bize, kendimizi acı çekmekten kurtarabileceğimizi söyler. Bu umut mesajı anlamlıdır.

Acı çekmenin kaynağı içimizde olduğuna göre, kurtuluşun kaynağı da içimizdedir.

Morpheus'un önerdiği işte bu üçüncü doğrudur. Dördüncü doğru, aşağıda bahsedeceğimiz, bizi acıdan kurtaracak olan zor ve zahmetli yoldur ve Sekiz Katlı Yol diye bilinir. Nihayet Sekiz Katlı Yol'un gizemi, zihni özgürleştirmede yatmaktadır.

Matrix Budist Bir Film mi?

Matrix filmi ne kadar Budist? Bütün Budist havasına karşın, filmdeki en az dört içerik Budist öğretilerle bağdaşmıyor. İlk olarak, filmin tümünü kapsayan Zerdüştçü bir ikicilik, iyi kötü karşıtlığı var. Eğitim programında Morpheus sistemi "düşman" olarak ayın ediyor. Fakat aynı zamanda ya seçim sonucu ya da bilmeden sistemin bir parçası olanları da dahil ediyor. İkicilik, Budizm'in en yüksek iki erdemi merhamet (kanına) ve şefkat (metta) ile kesin olarak çelişiyor. Bu erdemler bütün duygulu varlıkları için geçerlidir ve düşmanlarımızla dostlarımıza ayrım gözetmeden, aynı şekilde

davranmamızı gerektiriyor. Elbette bu, Budist ahlakın en zor yanlarından biridir.

İkinci olarak, aşın şiddet sahneleri şiddet karşıtı (ahimsa) Budist öğretilere zıt görünüyor. Gerçekten de film, Neo'nun "silah, daha çok silah" talep etmesiyle ve Neo ile Trinity'e Morpheus'u kurtarmak için girdikleri binanın korumalarını düpedüz katlettirerek şiddeti taçlandırıyor. Kuşkusuz bütün bunlar, bugünkü seyircilere filmi cazip kılma ticari amacını gözeten şeyler. Film kendini bu şekilde satarak, bazı temel Budist ilkelerle çelişiyor.

Budizm'e göre bir bodhisattva, aydınlanmaya erişmiş olan ve duyduğu merhamet dolayısıyla diğer insanlara rehberlik etmeyi seçen bir varlıktır.

Bodhisattva'nın bütün yaratıkları kurtarma yemini, kendini acıyı azaltma görevine adama, Budist ahlakın özüdür. On yedinci yüzyıl Buditi Shantideva bodbisattva'yı "insanların yozlaşmış kuşakları yüzünden aydınlanmış kollarını asla indirmeyecek, onların günahkar savaşları yüzünden dünyayı kurtarma kararında asla tereddüt etmeyecek olan," diye tarif eder.

Elbette bu şiddet sahneleri gerçeküstü olarak görülebilir. Yani, insan bu sahneleri sembolik olarak görüp onların Budistlerin üç zehir dedikleri yanılsama, tamah ve nefreti temsil eden zihnimizdeki iblislerin yıkımını sembolize ettiklerini ileri sürebilir. Ünlü bodhisattva'lardan biri Manusri'dir ve bu üç zehrin kafasını koparmak için elinde bir kılıçla dolaşırken resmedilir.

Üçüncü olarak, filmdeki dil bazen çok kaba. Bu kesinlikle Budist "doğru söz" öğretisini çiğniyor. "Doğru söz" kendimizi acı çekmekten kurtarmak için geçmek zorunda olduğumuz Sekiz Katlı Yol'dan biridir. Ajan Smith'e parmak göstermek seyircilerin gönlünü fethedebilir, fakat filmin, halkın bayağı hayatına çekici gelmek için aşın uğraşı, onun, daha ciddi mesajlarını zedeliyor.

Budizmin doğasında var olan uyumluluğu işaret ederek bu kusurları önemsiz göstermek mümkündür. Bu görüşe göre Budizm bukalemun gibidir ve çevresine uyum gösterme eğilimindedir. Çin Budizmi'nin kökeni Hint Budist kaynaklardan bir şekilde farklı olmasının sebebi budur. İşte bu

yüzden Budizmin belirli bir kültürde aldığı hali vurgular, örneğin Japon Budizm'inden, hatta Amerikan Budizmi'nden söz ederiz. Amerikan kültürünün şiddetle nasıl eğlendiği hesaba katılırsa, film de şiddet kullanılmasının Amerikan Budizmi'nin bir özelliği olduğu iddia edilebilir.

Ben buna katılmıyorum. Budizmi benimseyen kültürler ne kadar çeşitli olursa olsun, bu Budist öğretiler, ancak Budist öğretilerin özüne sadık kaldığı ölçüde Budist'tir. Ve Budizm özünde şiddetten ve bilerek dünyaya gereksiz acı vermekten tiksinir ve ilelebet tiksinmeye devam edecektir. Budizm'in itici gücü, mevcut her acıdan kunulma çabasında yatmaktadır, ona yenilerini eklemekte değil.

Nihayet film, anlaşılır bir şekilde insanların özel ve insanların yarattığı yapay zekâdan ve hele "hisseden programlardan" farklı olduğu kanısını taşıyor.

Kendimizin makinelerden farklı olduğunda teselli buluyoruz. Peki acaba bütün diğer hisseden varlıklardan farklı mıyız? Budistler bütün hisseden varlıkların saygıyı hak ettiğini ve bütün hisseden varlıkların Buda'nın tabiatına sahip olduğunu öğretir. Filmin Ajanları, zekice "hisseden programlar" olarak betimlemesi, "varlıklar" ile "programlar" arasında ilginç bir ayrıma sebep oluyor. Fakat Budist ayna yalnızca insanlar için değil, bütün hisseden yaratıklar içindir.

Matrix her açıdan Budist bir film değil, öyle olmasına da çalışılmamış.

Yukarıdaki çelişkilere rağmen Matrix filminin başarısı, birçok Doğu ve Batı geleneklerinden çeşitli dini ve felsefi unsurları birleştirerek kullanmasında yatıyor. Çağdaş siberteknik bağlamında Hıristiyanlığa, Platonculuğa, Budizme zengin gönderimler içeren metaforları ustaca birbiriyle karıştırıyor ve daha şimdiden bilim kurgu film türünde bir klasik. Filmin dehası, can alıcı repliklerle süper imajları, derin, fakat çoğu zaman anlaşılmaz Budist özgürleşme mesajlarını yaratıcı bir biçimde birleştirebilmesinde yatıyor. Matrix filmi bu sayede, seyirciyi uyandırıyor ve yaşamaya alışkın olduğumuz zihnimiz üzerine düşünmeye (ve düşünmemeye) davet ediyor. Bizi ayna bir daha baktığımızda şu soruyu sormaya zorluyor: Gördüğümüz şey kim ve ne?

10

Matrix'in Dini ve Çoğulculuk Sorunları

GREGORY BASSHAM

Matrix'te her ne kadar sayısız Hıristiyan tema mevcut olsa da, filmin yansıttığı temel görü Hıristiyanlık değil, dini çoğulculuktur [religiours pluralizm]. "Dini çoğulculuk" ile kabaca birçok veya bütün dinlerin eşit derecede doğru ve geçerli olduğu görüşünü kastediyorum. Bu bölümde Matrix'teki bazı belli başlı Hıristiyan ve Hıristiyan olmayan temalara bakıyor ve filmin yansıttığı özel bir çoğulculuğun inanırlığını inceliyorum.

Matrix Filmindeki Hıristiyan Temalar

Matrix filminin gösterime Paskalya'ya denk düşen hafta sonunda girmesi bir rastlantı değildir. Filmde bazıları açık, bazılar örtük sayısız Hıristiyan motif var. En açık olanı vaat edilen kurtarıcı temasıdır. İncil'de, İsa vaat edilen Mesih, "gelecek olan" kişidir. Filmde Neo, "One" yani "O"dur ve "neo", "one"nın evirmecesidir. Dahası, Yunanca'da Neo "yeni," anlamına gelir ve ayağa kalkan Neo'nun girdiği ve öteki insanlar için de olanaklı hale getireceği yeni hayatı işaret eder.

Thomas Anderson ismi de savımıza ek bir destek vermektedir. Hem adı, hem soyadı açık Hıristiyan çağrışımlara sahiptir. İsa'nın birini dirilttiğinden kuşku duyduğunu ifade eden havarisi "Kuşkucu To mas" gibi, Neo'nun da Matrix'in gerçek olmadığı, yapabilecekleri ve kendisinin O olduğu hakkında bir türlü kurtulamadığı kuşkulan vardır. İsveççe'de "Andrew'in oğlu" anlamına gelen Anderson Yunanca "insan" anlamına gelen "andr-" kökünden türetilmiştir. Böylece Anderson etimolojik olarak, İsa'nın sık sık bir unvan olarak kullandığı "insanın oğlu" anlamına gelir. Filmin başlarında Neo'ya bizzat "Hz. İsa" diye hitap edilir. Neo korsan yazılımı verdikten sonra Choi şöyle der.

"Allah'a şükür! Sen benim kurtarıcımsın, adamım. Sen benim kişisel Hz.

İsa'msın."

Neo'nun yolu, bakire doğum da dahil olmak üzere birçok yerde Hz. İsa'nın hikayesiyle çakışır. Matrix'ten kurtarıldığı sahnede, Neo uyandığında kendini rahim benzeri bir tüpün içinde bulur, göbek kordonuna benzeyen kablolardan kurtulur ve doğum kanalını sembolize eden bir tüpün içinden aşağı kayar. Dahası, makine egemenliğindeki gerçek dünyada insanlar "doğmayıp, yetiştirildikleri" için Neo'nun uyanışı ve bu dünyaya girişi, edebi anlamda "bakire doğum"dur. İsa, Vaftizci Yahya tarafından Ürdün Irmağı'nda vaftiz edilmişti. Neo benzer bir şekilde Morpheus ve Nebuchadnezzar tayfası tarafından vaftiz ediliyor. Nasıl İsa çölde şeytan tarafından kırk gün denendiyse (Luka 4:1-13), Neo Ajanlar tarafından Morpheus'a ihanet etmeye teşvik edilir. İncil'de İsa hayatını "çokluk yararına kurtulmalık" olarak verir (Markos 10:45). Filmde Neo bilerek hayatını Morpheus kurtarmak için feda eder.

İsa'nın ölümünün ardından üçüncü günde dirilişi gibi, Neo, Trinity'nin öpücüğüyle 303 numaralı odada hayata geri döndürülür. Neo'nun canlılığını geçici olarak yitirmeyip fiilen öldüğü yalnızca Hıristiyanlıkla olan paralelliklerle değil, filmdeki çok miktarda iç kanıt tarafından desteklenir: Kahin'in (1) ya Neo'nun ya Morpheus'un öleceğine dair kehanetiyle, (2) Neo'nun bir şey "belki ikinci hayatını" beklediği ifadesi. Yazar-yönetmen Larry Wachowski'nin Time dergisinde yayınlanan röportajında Neo'nun "diriliş"inden söz etmesi de dikkat çekicidir.

Dahası tıpkı İsa'nın dirilmiş bedeninin olağan fiziksel sınırlamalara tabi olmayan "yüceltilmiş" bir beden olması gibi (Luka 24:3, Yuhanna 20:19, Yuhanna 20:26), Neo hayata geri dönüşünün ardından dikkat çekici yeni güçlere sahip olur.

Ölümünden ve dirilişinden önceki bir tecelli olayında, üç öğrencisinin gözleri önünde İsa'nın görünüşü değişir, yüzü ve giysileri ışık gibi apak olur (Matta 17:2; Luka 9:29). Aynı şekilde Neo Ajan Smith'i yok ettikten sonra ışıldar. Ve tıpkı İsa'nın yeryüzündeki görevini tamamladıktan sonra (burada metni lafzı anlamıyla okuyorsak) bedensel olarak göklere yükselmesi gibi (Luka 24:51; Habercilerin İşleri 1:9), Neo filmin son sahnesinde gökyüzüne uçuyor.

Matrix filmindeki isimler de önemli Hıristiyan bağlantılara sahipler. Geleneksel Hıristiyan tanrıbiliminde İsa, Tanrı'nın Oğlu, yalnızca Baba

Tanrı tarafından, değil fakat Baba, Oğul ve Kutsal Ruh tarafından diriltilir. Filmde ise Neo hayata isyancılar arasında en yakın yoldaşı olan Trinity'nin aşkı ve imanı sayesinde döndürülür. Filmdeki isyancıları ele veren şeytani karakter Cypher ile İsa'ya ihanet eden havari Yahuda arasında açık paralellikler vardır. Ayrıca Cypher ile Şeytan arasında da açık bağlantılar vardın Cypher Şeytanın geleneksel betimlerini andırır, Cypher ile Lusifer [Şeytan] ses olarak birbirini çağrıştırır ve sinema tutkunları Melek Kalp filminde Robert De Niro'nun canlandırdığı Şeytani karakter Louis Cyphre'ı hemen hatırlayacaktır. Filmde Zion insanların elinde kalan son şehir, insanoğlunun son umududur. Eski Ahit'te Zion, Kudüs'ün dini ve şiirsel anlamlarla yüklü ismidir ve Hıristiyan literatürde iman sahiplerinin ruhsal evi olarak cennete gönderimde bulunur.

Filmde isyancıların uzay gemisinin adı Nebuchadnezzar'dır. Yazar-yönetmen Larry Wachowski'nin kendisiyle yapılan bir görüşmede dile getirdiği gibi Nebuchadnezzar "hatırlamadığı bir düşü arayan" bir Babil kralıdır. Benzer bir şekilde Neo, belirsiz fakat ısrarlı sorularına bir yanıt arayışını sürdürür.

Ayrıca Nebuchadnezzar üzerindeki bir tabelada "Mark III No.ll / Nebucbadnezzar / Made in USA / Yıl 2096 yazması da dikkat çekicidir. Bu muhtemelen Markos 3:ll'e bir gönderme içermektedir: "Kötü ruhlar O'nu görünce önünde yere kapanıp, 'Sen Tanrı'nın Oğlu'sun!' diye bağırıyorlardı."

Matrix'teki Hıristiyan Olmayan Temalar

Matrix her ne kadar birçok Hıristiyan motif içerse de, hiçbir şekilde bir "Hıristiyan filmi" değildir. Daha ziyade Tibet dinleri ve Zen Budizm'den, Bilinmezcilikten [Gnostisizm], klasik ve çağdaş Batı bilgi-kuramından, popüler kuantum mekaniğinden, Jungcu psikolojiden, postmodernizmden, bilim kurgudan, Hong Kong dövüş sanatları filmlerinden ve diğer kaynaklardan alınma temaların buluştuğu bir kilim desenidir.

Film belirgin bir şekilde Hıristiyan olmayan bir Mesih kavramını içeriyor.

Ortodoks Hıristiyan inanışa göre İsa, dünyaya, güç veya şiddetle değil, fakat kendini kurban eden ölümü ve dirilişiyle kurtuluş getiren günahsız bir

Tanrı-insandır. Neo ise aksine, sadece bir insanoğludur; günahsız olmaktan çok uzaktır; amaçlarına ulaşmak için (hatta gereksiz yere masum insanları öldürerek) şiddet kullanır; ve her ne kadar fiziksel kölelikle zihinsel yanılsamadan kurtuluş getirse de, selamet getirmez.

Filmde ayrıca Hıristiyan olmayan bir insani çıkmaz kavramı vardır. Hıristiyan inanışa göre en temel insani sorun Tanrı'ya yabancılaşmadır ve insanın günahkarlığıyla sonuçlanır. Filmde temel insani sorun günah değil, cehalet ile yanılsamadır ve insani çıkmaz kavrayışı Hıristiyanlıktan ziyade Doğu mistisizmi veya Bilinmezcilik ile tutarlıdır.

Larry Wachoski'nin kendisiyle yapılan bir görüşmede kabul ettiği gibi, Matrix'in kullandığı temalardan biri de "Buda'nın yeniden doğumunu bulma"dır. Tıpkı Dalai Lama'nın müritleri tarafından Merhamet Buda'sı ve selefinin yeniden doğumu olduğuna inanılması gibi, isyancılar Neo'nun onları Matrix'ten kurtarmış olan Musa-benzeri kurtarıcının yeniden doğumu olduğuna inanır. (* Sahnelerden birinde Kahin, Neo'yu fiziksel olarak inceler. Tahminen onun O olduğunu kanıtlayacak fiziksel alametleri aramaktadır. Tibet Budizm'inde gerçek Dalai Lama'yı belirlemek için benzeri bir yordam takip edilir.]) Yenidendoğum her ne kadar bazı erken Kilise Babalan tarafından açıkça onaylanmış ve bugün bazı liberal tanrıbilimciler tarafından ciddiye alınıyor olsa da, Hıristiyan Kutsal Kitap'la uzlaştırılması zor olan ve bütün temel Hıristiyan mezhepler tarafından sürekli olarak reddedilmiş bir fikirdir.

Matrix'te en belirgin temalardan biri, tecrübe ettiğimiz haliyle deneysel gerçekliğin yanılsamalılığı ve "boşluğu"dur. Bu tema çok açık bir şekilde Kahin'in bekleme odasındaki Budist görünüşlü "potansiyel sahibi" çocuğun "kaşık yok" Zenimsi konuşmasında belirir: "Kaşığı eğmeye çalışma. Bu imkânsız. Bunun yerine, hakikati fark etmeye çalış. Kaşık yok. İşte o zaman eğilen şeyin kaşık olmadığını, sadece sen olduğunu göreceksin." Deneysel gerçekliğin yanılsamalı doğası Hinduizm, Budizm ve diğer Doğu ruhani geleneklerinde temel bir ilkedir.

Oysa Hıristiyanlıkta, görüngüsel gerçekliğin bir yanılsama olduğu nosyonu, genellikle, kadiri mutlak ve doğru Tanrı varlığının tutarsızlığı nedeniyle reddedilir.

Birçok Doğu dini zamanı dairesel, görece ve son kertede yanılsamalı görür.

Filmde paralel görüşlerin yansıtıldığını görürüz.

Matrix'te zaman görece ve biçim verilebilirdir: hızlandırılabilir, yavaşlatılabilir, hatta durdurulabilir; 'şimdiki zaman' yirminci yüzyılın sonuna ayarlanmıştır (tahminen tekrar tekrar); zaman geriye sıçrar ve kendini dejavu deneyiminde tekrar eder; ve gelecek olaylar fiziksel olarak yetenekli olanlar tarafından önceden görülebilir. Bu tür zaman mevhumları, Hıristiyanlıktan ziyade Doğu mistisizmi ve New Age sözde bilimleri ile daha tutarlıdır, Hıristiyan bir bakış açısından zaman gerçektir, yanılsamalı değildir; ilerlemecidir, dairesel değildir; kahin-si önceden görmeler nadirdir ve Tanrı'nın mucizevi armağanlarıdır, büyükannemsi "kahinler"e verilmiş zihinsel bir yetenek değildir.

Larry ile Andy Wachowski kardeşlere bir canlı yayın görüşmesinde şu soru sorulmuştur: "Filmde inancın rolü nedir? Kendine mi yoksa başka bir şeye mi inanç ilk ve önde gelendir?" Yanıt verirler: "Hımmm... zor bir soru! Kendine inanmak, bu cevap tatmin edici mi?"(* İnternet adresi: www.wanierodeo.com/matrixevents/Wachowski.html) Oysa Hıristiyan bakış açısından inanç ve güven, bir insanın kendisine değil, öncelikle Tanrı'ya duyduğu bir şeydir.

Nihayet, Matrix'te Hıristiyan değerlerle en açık şekilde uyuşmayan bir şiddet ve kutsal şeylere saygısızlık vardır.

Kısaca Matrix, yalnızca Hıristiyanlıktan değil, fakat aynı zamanda Hıristiyan olmayan dinlerden ve felsefelerden cımbızlanmış temalarla karmaşık bir bütündür.

Bölümün geri kalanında onu çoğulcu ve eklektik din ve ruhanilik vizyonunu ele almak istiyorum.

Dini Çoğulculuk ve Matrix

Matrix farklı dinlerden ve ruhani geleneklerden yamalı bir bohça olarak, birçok seyircisinin çekici bulabileceği dinsel bir çoğulculuk sunar. Wachowski kardeşlerin filmde sundukları farklı dini ve felsefi fikirleri

onaylayıp onaylamadıkları açık değildir. Bazı ilginç ve konuyla alakalı mitleri içeren entelektüel bir aksiyon filmi yapmak istemiş olmaları ihtimali daha yüksektir. Bununla birlikte, filmin sunduğu çoğulculuk türü hem ilginç hem de çekici olduğu için, böyle bir görüşün doğru olup olmadığını incelemeye değer.

Kamuoyu araştırmaları dine dair çoğulcu görüşlerin halktan büyük bir destek aldığını gösteriyor. Örneğin alan araştırmalarından birinde Amerikalı yetişkinlerin yüzde 62'si şu ifadeyle hem fikirdir: "Hangi dine inandığınız önemli değil, çünkü bütün dinler hayat hakkında benzeri şeyler öğretir." Ne var ki daha sonra göreceğimiz üzere, hem tutarlı hem inanılır bir dini çoğulculuk versiyonu formüle etmek çok zordur.

Dini çoğulculuk tam olarak nedir? Daha önce, dini çoğulculuğu kabaca birçok veya bütün dinlerin eşit derecede doğru ve geçerli olduğu görüşü olarak tanımlamıştım. Bu tanım, gelgelelim, ne kesin ne de doğrudur. Aslına bakarsanız, bana göre, dini çoğulculuk en iyi şekilde, tek bir kuram olarak değil, fakat birbirleriyle ilişkili kuramların bir demeti olarak anlaşılabilir. Dini çoğulculuğun belli başlı dört türü ayırt edilebilir:

• Aşın çoğulculuk: bütün dini inançlar eşit derecede doğru ve geçerlidir görüşü;

• Temel öğretiler çoğulculuğu: bütün dinlerin temel öğretilerinin doğru olduğu görüşü;

• Aşkın çoğulculuk: Bütün temel dini geleneklerin aynı mutlak kutsal gerçeklikle temas halinde olduğu ve bu gerçekliğin söz konusu farklı gelenekler içinde farklı şekilde kavramsallaştırılıp tecrübe edildiği görüşü.

Şimdi dini çoğulculuğun türlerinden her birine kısaca bir bakalım.

Aşırı çoğulculuk -bütün dini inançların doğru olduğu iddiası- açık bir biçimde tutarsızdır ve kolayca bir kenara atılabilir. Antropolog Anthony Wallace son 10,000 yıl içinde insanların 100,000'den az olmayacak kadar din kurduğunu tahmin ediyor. Bu dini öğretilerden çoğu, diğer dinlerin öğretileriyle mantıksal olarak çelişiktir. Tanrı üçlü müdür, yoksa değil

midir? Tanrı bir kişiliğe sahip midir, yoksa değil midir? Tanrı fiziksel evrenin yaratıcısı mıdır, yoksa değil midir?

İsa Tanrı'nın kutsal Oğlu'mudur, değil midir? Kuran Tanrı'nın son sözü müdür, değil midir? Ruhlar yeniden doğar mı, doğmaz mı? Çok eşliliğe Tanrı tarafından izin verilmiş midir, verilmemiş midir? Bu iddiaların bir kısmı bazı dinler tarafından savunulurken, ötekiler tarafından reddedilir. Temel mantık kuralları bize zıt iddiaların aynı anda doğru olamayacağını söylüyor; o halde, aşın çoğulculuk yanlıştır.

Temel öğretiler çoğulculuğu, bütün dini inançların değil ama, ana dinlerin temel öğretilerinin doğru olduğu görüşünü benimsiyor. Buradaki fikre göre, büyük dinler görece küçük noktalarda (örneğin domuz eti yenip yenmeyeceği, Araf diye bir yerin olup olmadığı konularında) birbirinden ayrılsa da, örneğin bir Mutlak Varlık'ın olup olmadığı, dindarlığın ve erdemli yaşamın yeri ve ölümden sonra iyi davranışın ödüllendirilip kötü davranışın cezalandırıldığı bir hayatın var olup olmadığı gibi gerçekten önemli meselelerde hem fikirdirler. Temel öğretiler çoğulculuğu bu özsel ve çekirdek öğretilerin eşit ölçüde geçerli ve doğru olduğunu iddia eder.

Dini çoğulculuğun bu türünün merkezi sorunu, büyük dinlerin, dini inançta neyin "temel" sayıldığının herhangi bir inanılır tanımında birbirinden açık bir biçimde ayrılmasıdır. Örneğin Müslümanlar bir zat Tanrı'nın mutlak birliği ve tekliğine inanmaktadır ve bu öğretinin İslam için "temel" olduğunda (kuşkusuz haklı olarak) ısrar edeceklerdir. Ne var ki bu öğreti hem zat Tanrı'nın var olmadığını söyleyen Theravada Budist inancının, hem de Tanrı'nın üçlü olduğuna inanan Hıristiyanlığın özüyle çelişir.

Bir zat Tanrı'nın varlığının reddi, belki kutsala hiçbir gönderimde bulunmadan ruhani olana kesin bir vurgu yapan Matrix'in dininin bir parçası olabilir.

Dini çoğulculuğun başka bir biçimi salon çoğulculuğudur [cafeteria pluralism].

Bu görüşe göre dini doğruya birçok farklı dini gelenekten inançlar seçerek, alarak ulaşılabilir. Matrix'in dini salon çoğulculuğunun iyi bir Örneğidir.

İsterseniz salon çoğulculuğunun bu özel biçimine "Yeni-çoğulculuk" [Neo-pluralism] diyelim. Bu din arayış içinde olan bir new-age şahsiyetinin dinidir; özellikle ruhani olanın susuzluğunu yaşayan, fakat kendi dini eğitiminden mutsuz olanlara çekici gelir. Arayış içinde olanlara cazip gelmesine, Matrix filmine çok yakışmasına rağmen, salon çoğulculuğuyla ve dolayısıyla yeni-çoğulculukla ilgili iki temel zorluk vardır.

İlk olarak, oturduğunuz yerden dini inanışlar seçerken tutarlı bir inançlar bileşimine ulaşmak zor iştir. Birçok dini öğreti evrimleştikleri doğal dini çerçevenin dışına çıkarıldığında doku uyumsuzluğu göstermektedir. Örneğin yeniden doğuma, zihin ve beden düalizmine, tözsel ruhani nefse ve geçici dünyanın sonsuzluğuna inanan Hinduizmle uyumludur. Fakat tözsel, kalıcı nefsi reddeden Budizme o kadar iyi uymamaktadır. Üstelik daha önce gördüğümüz gibi, İncil'de açık bir biçimde dile getirilmiş Ahiret Günü öğretisine sahip, insanı psikofıziksel bir birim olarak anlayan Hıristiyanlıkla hemen hiç tutarlı değildir.

İkinci olarak, salon çoğulcusu inançların tutarlı bir karışımını başarsa bile, o veya bir başkası bu inançların doğru olduğuna neden inansın?

Buradaki meseleler karmaşıktır, fakat temel zorluk kolayca açıklanabilir. Birçok çağdaş felsefeci ve tanrıbilimci, eğer varsa, ancak çok az özel dini öğretinin en sonunda kutsal bir vahiyden bahsetmeden akılla meşrulaştınlabileceğinde hem fikir olacaktır. Fakat Matrix'in -tahminen-tanrısız dini söz konusu olduğunda, böyle [kutsal bir varlığa] başvurunun nasıl olacağı açık değildir. Tanrıcı salon çoğulculuğunda bile bir sürü problem söz konusudur. Tanrı'nın vahiylerini -şu ana hakikati İsrailoğullarına, bu ana hakikati Hindulara vs vererek- çeşitli büyük dinler arasında paylaştırmış olması çok küçük bir olasılık gibi görünüyor.

Bu durumda bir salon çoğulcusu kendi kişisel dini inanç karışımının Doğru ve dünyanın geri kalanının hatalı olduğunu düşünmesine -canının öyle istemesi veya kişisel bir dini deneyime inanılması güç gönderimlerde bulunmak dışında- ne tür bir sebep gösterebilir?

Eğer genel olarak salon çoğulculuğu ve özel olarak yeni çoğulculuk sorunu çözemiyorsa, belki başka bir seçenek daha vardır. Yakın zamanlarda John Hick dini çoğulculuğun karmaşık bir sözde-Kantçı biçimi olan aşkın

çoğulculuğu ortaya atmıştır. Hick, büyük dini geleneklerin çelişik hakikat iddialarında bulunduğunu ve bu yüzden doğru olamayacağını açıkgönüllülükle kabul eder.

Gelgelelim bütün büyük dinlerin, küçümsenmeyecek bir açıdan, eşit derecede geçerli ve doğru olduğunu iddia eder. Çözümü büyük ölçüde, kendinde şey olarak varlık ile düşündüğümüz veya tarafımızdan tecrübe edilen şey olarak varlık Kantçı ayrımına dayanır. Hick'e göre, kendinde şey olarak varolan Tanrı (Mutlak Gerçeklik, Gerçek), bütün insani kavramları aşan, katıksız aşkın ve betimlenemez gerçekliktir. Gerçek farklı dinler tarafından, farklı dini ve kültürel "gözlükler" aracılığıyla algılanır; kimileri onu, örneğin bir zat Varlık (Tanrı, Allah, Şiva, Vişnu), kimileri gayrişahsi bir Mutlaklık (Brahman, Tao, Dharmakaya, Sunyata) olarak tecrübe eder. Hick, ilaveten, ahlaki ve ruhani meyvelerine bakarak, bütün büyük dinlerin, yeryüzündeki bütün dinlerin ortak hedefine ulaşmada aşağı yukarı eşit düzeyde etkili olduğunu iddia eder: ben-merkezcilikten, seven ve bencil olmayan Gerçek-merkezciliğine kurtarıcı dönüşüm. Böylece, der Hick, bütün büyük dinler iki önemli açıdan eşit ölçüde geçerli ve doğrudur: (1) hepsi aynı Mutlak Gerçeklik'le temas halindedir (bununla birlikte bu Gerçeklik'i birbirinden kökten farklı yollarla kavramsallaştırıp tecrübe edebilirler) ve (2) hepsi de kurtuluş için etkili yollardır.

Hick'in çoğulculuğu, tıpkı yeni çoğulculuk gibi, birçok ciddi güçlük içerir. İlk olarak, kuşkulu bir tutarlılık ihtiva eder. Hick'e göre kavramlarımızdan hiçbiri Gerçek'in kendinde varoluşuna uygulanamaz. Onun "tek veya çok, zat veya şey, madde veya süreç, hayır veya şer, gayeli veya gayesiz" olduğunu söyleyemeyiz.

Fakat iddia edilen dini bir varlığın ne tek ne tek olmayan; ne evrene karışan ne karışmayan; ne otantik dini tecrübenin kaynağı olan ne olmayan olduğunu söylemek nasıl bir anlam ifade eder? İlk bakışta, böyle bir kavram temelden anlaşılmazdır. İkinci olarak, eğer Hick'in kesinlikle bilinemez gerçeği var olsa bile, onun herhangi bir dinle bir ilişkisi olduğunu neden düşünelim? Eğer Gerçek'in kendinde nasıl bir şey olduğu hakkında bulutsu bir fikre bile sahip olamıyorsak, onun suçluluk, affetme, inanç değiştirme, aydınlanma veya din ile yaygın bir şekilde ilişkilendirilen diğer

görüngülerin tecrübeleriyle herhangi bir bağlantısı olduğuna neden inanalım?

Nihayet, Hick'in dini çoğulculuk türü iki açıdan kendi kendini çürütüyor. Bunu görebilmek için, kendinizin tipik bir muhafazakar Protestan olduğunuzu düşünün; Hick'in kitabını okuyorsunuz ve onu her şeyiyle ikna edici buluyorsunuz. Artık, Hick gibi, Hıristiyanların Tanrı hakkında geleneksel olarak inandığı her şeyin ve insani kurtuluşun yalnızca bir "efsanevi doğru" olduğunu, yani kelime anlamıyla alındığında yanlış olmakla birlikte Gerçekle doğru bir ilişkiye ulaşmaya fiilen bir olanak yarattığına inanıyorsunuz. Hıristiyan olmayı bırakıp başka bir şeye dönüşür müsünüz? "Asla," diyor Hick, çünkü Hıristiyanlık diğer birçok büyük dinin önerdiği kurtuluşa ulaşmak için etkili bir yoldur ve Hıristiyanlığın bütün geleneksel öğretilerinin fiilen yanlış olduğu kabul edildiğinde bile, onun bütün ruhani meyvelerini tatmak mümkündür.

Bu çözümde, biri kavramsal, öteki uygulamaya ait iki soru var. İlk, yani kavramsal soru şudur: Fiilen Hz. İsa ve Tanrı hakkındaki, Hıristiyanlığı diğer dinlerden ayıran hiçbir merkezi öğretiyi kabul etmediğiniz halde hâlâ Hıristiyan kalmak mümkün müdür? "Hıristiyan"ı ne kadar kapsayıcı tanımlarsak tanımlayalım, yine de Hick'in tanımındaki genişliğe ulaşamayız. İkinci olarak, Alvin Plantinga'nın da işaret ettiği gibi Hick'in çoğulculuk versiyonu bir tür kuşkulu tutum veya kusurlu iman olmadan imkânsız görünüyor. Hickci bir aydınlanmış çoğulcu olarak geleneksel inançlarınızın öteki geleneksel inançlardan hiçbir şekilde daha doğru olmadığına, hatta kelime anlamında alındığında yanlış olduğuna inanıyorsunuz. Bununla birlikte Hick aynı zamanda size, bu inançlara, getirdikleri "ruhani meyveler"den dolayı sarılmaya devam etmeniz gerektiğini söylüyor. Peki bir insan onun tam karşıtı bir inançtan daha doğru olmadığını kabul ettiği bir inanca "sarılmaya" nasıl devam edebilir? Ve bir insan bir dinin ruhani ve ahlaki meyvelerine, bu dinin öğrettiği şeyin gerçekten doğru olduğuna inanmadığı müddetçe nasıl ulaşabilir?

Dini Dışlamacılığa Çoğulcu İtirazlar

Birçok dini inanışın bir koleksiyonuna sahip olan yeni-çoğulcu, tek bir geleneksel dine bağlı kalanlardan daha mı yoksul? İnanılır ve/veya tutarlı bir dini çoğulculuk bulma başarısızlığımız, bizi çoğulcuların değiştirmeye

çalıştıkları teoriye bir kez daha bakmaya sevk edebilir: dini dışlamacılık (religious exclusivism). Dini dışlamadık bir dinin büyük ölçüde veya tamamen doğru ve diğer bütün dinlerin ciddi bir biçimde hatalı olduğu görüşüdür. Şimdi, dini dışlamacılığa yöneltilen üç yaygın çoğulcu itiraza yakından bakalım.

Birçok çoğulcu, Hick gibi, bütün büyük dinlerin bireyleri ben-merkezcilikten sevgi ve şefkat dolu bir Gerçek-merkezciliğine dönüştürmede aşağı yukarı eşit ölçüde etkili olur göründüğünü söylemektedir. Bunun, kurtuluşun ve Gerçek'in otantik deneyiminin yalnızca tek bir dini gelenekte bulunduğunu ileri süren dışlayıcılara karşı güçlü bir kanıt oluşturduğunu iddia ediyorlar.

Bu itiraz dini dışlayıcılık hakkındaki yaygın bir kafa karışıklığına dayanır.

Kurtuluş/özgürleşme ve Gerçek'in samimi deneyiminin yalnızca tek bir gelenekte bulunduğunu söyleyen dışlayıcılar - diyelim ki katı dışlayıcılar- gerçekten de vardır. Öte yandan bu her iki iddiayı da reddeden ılımlı dışlayıcılar da vardır (bazen içericiler [inclusivist] de denir). Bu tür iddiaları olan dışlayıcılık, sadece bir dinin çoğunlukla veya tümüyle doğru olduğu ve bütün diğer dinlerin ciddi biçimde yanlış olduğu fikrine dayanır. Fakat hem otantik dini deneyimin hem kurtuluş dönüşümünün bu geleneğin dışında da varolduğunu kabul etmek, bu görüşle tümüyle tutarlıdır ve gerçekten de bugün en yaygın dışlayıcılık biçimi budur.

Dışlayıcılığa yönelik diğer bir yaygın çoğulcu itiraz, bir insanın kendi dini geleneğinin doğru, diğer hepsinin yanlış olduğunu iddia etmesinin kendini beğenmişlik, bencil, şovenizm ve hatta baskıcı ve emperyalist olmasıdır. Bunu söyleyen bir insan, diğer inançların insanlarından epistemolojik olarak ayrıcalıklı olduğunu iddia ediyor; yani, diğerleri cehalet ve hata batağına gömülmüşken, kendinin çok değerli bir şey bildiğini söylüyordur. Ve bunu söylemek, çoğulcu iddiaya göre, bir tür entelektüel kibir, hatta daha kötüsüdür.

Timothy O'Connor'un işaret ettiği gibi, bu itirazın ana fikri aşağıdaki, bizim "kibir ilkesi" diyebileceğimiz bir genel ilkeye benzemektedir.

Eğer diğer insanların aynı fikirde olmadığı ve sizinle aynı fikirde olmayan bütün makul, iyi niyetli insanları ikna edecek lehte hiçbir kanıt sunamadığmız bir inancınız varsa, bu inana taşımaya devam etmek kibirli davrandığınız anlamına gelir ve onu terk etmelisiniz.

Her ne kadar gerisinde takdire şayan bir hoşgörü ruhu olsa da, bu itirazın iki ölümcül kusuru var. İlk olarak, fazla hışım ve ayıplama var. Bu hayatta biz kaçınılmaz olarak, bütün veya en makul insanları bir türlü ikna edemediğimiz inançlara sahibizdir. Örneğin siyaset. Ben gelecek başkanın bir demokrat olması gerektiğine inanıyorum; siz aynı fikirde değilsiniz. Birden sizi kesin ikna edecek bir sava sahip olmadığımı fark ediyorum; çoğulcuların kibir ilkesine göre, bu fikrimden vazgeçmem lazım.

Peki tam olarak nasıl "vazgeçmeliyim"? Burada iki gerçek seçenek var (kendimi vurmayı hariç tuttum). Eski inanıcımın tersine, yani gelecek başkanın demokrat olmaması gerektiğine inanabilirim veya sadece meseleyle ilgili kararımı askıya alabilirim. Fakat dikkat edin hangi seçeneği seçersem seçeyim, durumum hâlâ eski hamam eski tastır. Makul insanlar yine her iki seçeneğe de itiraz edebilir ve ben onları yine başka türlüsüne inandıramayacağımı bilirim. Böylece, çoğulcuların kibir ilkesinin gerisindeki mantık, akla aykırı bir biçimde, herkesin kibirli olduğunu ima etmektedir.

ikinci olarak, Alvin Platinga'nın işaret ettiği gibi, "kibirlilik suçlamaları felsefi çamurlardır, atmak için dışlayıcılara yaklaşın ve hepsinin size sıçradığını görün." Kibir ilkesini kabul edecek olan herkes bilmeli ki dünyada bununla aynı fikirde olmayacak bir sürü makul ve iyi niyetli insan var. Yani çoğulcu kendi kazdığı kuyuya düşer; çoğulcuların entelektüel kibir suçlamaları kendi kendini çürütüyor.

Nihayet, dışlayıcılığa en yaygın olarak getirilen itiraz, bir dinin ötekiler yanlışken özsel olarak doğru olduğunu iddia etmenin keyfi olduğudur. Temel sav şu şekilde özetlenebilir: Büyük dinlerden herhangi birinin hakikate ötekilerden daha yakın olduğunu iddia etmek için nesnel bir temel (herkesin kabul ettiği bir Kutsal Kitap, sav, din deneyim veya başka bir şey) yoktur. Demek ki bir dinin özsel olarak, -bu dine ters düşen iddialarda bulundukları müddetçe- diğer dinlerden doğru olduğunu iddia etmek keyfi ve gayrimeşrudur.

Buradaki asıl mesele, açık ki, bütün büyük dinlerin bilgikuramsal olarak aynı seviyede olup olmadıklarıdır. Gerçekten de mesela Hıristiyanlığın, hakikati dile getirmekte mesela Budizm veya Hinduizmden daha iyi olmadığına dair bir kanıt var mı? Alvin Plantinga'nın işaret ettiği gibi, ne yazık ki, çoğulcular nadiren "hiçbir dinin hakikate ötekinden daha yakın olamayacağını gösteren bir kanıt" üretebilmektedirler; onlarınki daha ziyade uygulama değeri olan, emperyalizmden ve kendini büyük görmeden kaçınmaya kararlı bir iyi niyeti ve insancıllığı gösteren bir sav olarak kalıyor. Fakat bu strateji çok fazla soru kışlanıyor. Çoğulculuk ve dışlayıcılık tartışmasındaki merkezi mesele, tek ve yalnızca tek bir dinin diğerlerinden özsel veya tamamen doğru olduğuna dair iyi bir kanıtın var olup olmadığıdır. Çoğulcular, dışlayıcıların iddialarında keyfi ve gayrimeşru olduğu iddialarını desteklemek için, bir dinin hakikate özsel olarak ötekilerden daha yakın olduğunu yalnızca varsayması değil, aynı zamanda ileri sürmesi gerekmektedir.

Yeni-Çoğulculuğun Kaderi

Yeni-çoğulculuk, Matrix'in dini bir sanat olarak veya çağdaş bir efsane-yaratma (veya oluşturma) egzersizi olarak hayli işe yaramaktadır. Neyse ki zaten bütün yapılmak istenen de budur. Çünkü her ne kadar moda olsa da, anlam vermenin veya savunusunu yapmanın çok zor olduğu bir din ve ruhanilik görüşünü yansıtıyor.

11

Mutluluk ve Cypher'ın Seçimi: Cehalet Mutluluk mudur?

CHARLES L. GRISWOLD, JR

-Memnun olan mutludur. Fakat yeni bir rahatsızlık

baş gösterdiğinde, bu mutluluk bozulmuştur ve mutluluk arayışına yeniden başlarız.

JOHN LOCKE

Çok az soru "Mutluluk nedir?" kadar büyük bir varoluşsal aciliyet ve genel bir felsefi ilgi ihtiva eder. Öyle görünüyor ki bütün hayatımızı umutsuzca mutluluk arayışı içinde sürdürüyoruz; eğer mutluluk, Aristoteles'in iddia ettiği gibi hayatın tek nihai ereği değilse, nihai ereklerinden biridir. Mutluluktan yoksun bırakılmak birçoğumuzun gözünde, iyi bir hayattan, hatta yaşamak için iyi bir sebepten yoksun bırakılmaktır. İçinde mutluluk olmayan bir hayat, nadiren yaşamaya değer görünmektedir: mecbur kalındığı için katlanılacak, fakat arzu edilmeyen bir hayat.

Ne var ki konu birçok çarpıcı özelliğe sahiptir. Bu özelliklerden birincisi, bu konuda akla gelebilecek bütün yavan lafların halihazırda söylenmiş olmasıdır; bunun bir sonucu olarak bizim tüm yapabileceğimiz, şu veya bu tutumun yanlış veya doğru olduğunu söylemekten veya bunları birleştirmeye çalıştırmaktan ibarettir. Bu konuda yeni bir şey söylemek pek mümkün değil gibidir.

İkincisi, insan hayatı için devasa önemine rağmen, felsefecilerin konuyla ilgili bu güne kadar çok az şey söylemiş olmasıdır. Bu konu, Platoncu bir diyalog için mükemmel, hatta vazgeçilmez bir konu olurdu; ne var ki bu konuya hasredilmiş hiçbir Platoncu diyalog yoktur. Aristoteles ve daha az olmak üzere onun bazı Helenistik halefleri, elbette konu üzerine yazdı. Fakat Aristoteles kuralı ispatlayan istisnadır.

Öte yandan -bu, konu hakkındaki üçüncü gözlemimizdir- felsefeci olmayanlar, genel olarak, "Mutluluk nedir?" sorusunun bir cevabı olduğunu varsaymaktadırlar.

Hayatın olağan akışı içinde mutluluk arayışını veya mutluluğu anlama çabasını umutsuz bir çaba olarak görmüyorlar. Fakat aynı zamanda mutluluğun 'bulunması', yani, tanımlanması ve elde edilmesi güç bir şey olduğunu düşünüyorlar. Tuhaf bir durum; mutluluk hayatımızda öyle sürekli bir tema ki, bizim bu kadar önemli bir parçamız olan bir şeyin böylesine bilinmez olmaması gerekir görünüyor, ne var ki onu bulamıyoruz.

Mutluluk sorununun popüler kültürün -televizyonun, romanların, psikoloji kitaplarının, otobiyografilerin, talk-şovların ve elbette filmlerin- daimi konusu olması bizi şaşırtmamalı. Arada bir konuyla ilgili biraz daha akıllıca yapılmış bir film izliyoruz.

Matrix bu filmler arasında baş köşeye oturmayı hak ediyor. Yaratıcı bir şekilde biz yeni bin yılın sakinlerine, bir dizi önemli soru yöneltiyor; bunlardan biri gerçek mutlulukla ilgili. Film soruyu nasıl ortaya atıyor? Eğer soruya bir yanıt veriyorsa, bu yanıt nedir? Yanıt makul mu? Değilse -yeterince işlenmemişse-kendi başımıza daha iyi bir yanıtı nasıl bulabiliriz?

Matrix ve Platon'un Mağarası

"Matris" nedir? Sözlük tanımı rahim, hayvanların üreme sisteminin biçimleyici öğesi; veya daha teknolojik anlamıyla, baskı harflerinin veya gramofon plaklarının ve benzeri şeylerin döküldüğü kalıp.

Film bu ikisini korkutucu bir tanımda birleştiriyor; organik insani varlıklar, yüksek teknoloji araçları, beyinlerinin arkasına bağlanmış bir göbek kordonuyla besleniyor ve yetiştiriliyor. Bu kordonlar programlar kadar besleyici değil; çünkü bu programlar, yalnızca dünyaya nasıl yaklaşılması gerektiğine dair genel bir çerçeve sunmakla kalmıyor, bizzat bu dünyayı tanımlıyor.

Buradaki Platon anıştırması kör göze parmak; ister istemez Cumhuriyet'in VII.

Kitabında betimlenen meşhur mağara benzetmesini düşünüyoruz. Bu benzetmeye göre hepimiz bir yer altı mağarasında zincirlenmiş, boynunu ve başını çeviremeyen, bu yüzden yalnızca önündeki duvara yansıtılan hayalleri görebilen mahkûmlar gibiyizdir. Tıpkı elimizi bir ışık kaynağının önüne getirip duvara gölgeler yansıtmamız gibi, bu hayaller yapay ve sürekli beslenen bir ateşin önünden sahte heykeller geçiren gardiyanlar tarafından yaratılıyor. Mağara-matrix doğal olanla suni olanın bir bileşimidir (örneğin odun ateşi hem doğaldır, hem de -sürekli odunla beslendiği için- yapaydır). Bu hikâyenin püf noktası mahkûmları tutsak olduklarını bilmemeleridir, tam aksine kendilerini özgür görürler. Duvardaki gölgelerin sadece bir gölge olduğunu bilmez ve onları gerçek sanırlar. Cahil oldukları konusunda cahildirler.

MORPHEUS: Ne demek istediğini kesinlikle anlıyorum. Sana niçin burada olduğunu söyleyeyim. Buradasın, çünkü bir şey biliyorsun. Bildiğin şeyi açıklayamıyorsun.

Fakat hissediyorsun. Bütün hayatın boyunca hissettin. Bir şeylerin yanlış olduğunu hissettin. Onun ne olduğunu bilmiyorsun, fakat beyninin kıvrımlarına takılmış bir kıymık gibi, orada. Neden bahsettiğimi biliyor musun? NEO: Matrix?

MORPHEUS: Onun NE OLDUĞUNU biliyor musun? Matrix her yerdedir. Bütün çevremizde, şimdi, tam bu odada. Pencereden dışarı bıktığında veya televizyonu açtığında onu görebilirsin. İşe, kiliseye gittiğinde, vergilerini ödediğinde hissedebilirsin.

Seni hakikate kör etmek için gözlerine bağlanmış dünyadır o.

NEO: Hangi hakikate?

MORPHEUS: Senin bir köle olduğuna, Neo, Tıpkı herkes gibi sen de zincirlerle doğdun, koklayamadığın, tadamadığın veya dokunamadığın bir hapishanede. Zihnin için bir hapishane. Ne yazık ki kimseye Matrix'in ne olduğu anlatılamaz. Kendin görmelisin.

Suni ve çarpıtılmış gerçekte öyle tutsaktırlar ki, sürekli ödedikleri her türlü bedele rağmen dünyalarının 'gerçek' olduğunda ısrar ederler. Kolayca tahmin edilebilir ki, gölge oyununu yaratanlar, savundukları şeyde onlara yardımcı olmak için ellerinden geleni yapmaya hazırdırlar.

Platon'un Sokrates'i mağara meselini anlatırken, hikâyenin bir evresinde, mahkûmlardan biri kurtarılır (kimin kurtardığı anlatılmaz) ve zorla mağaranın dışına çıkarılır. Acılı bir uyum süreci yaşanır. Çünkü dışarıda hiçbir suni şey yoktur; doğa ve hakikatin egemenliği söz konusudur. Aydınlanma ilk olarak şaşırtıcı ve zordur; fakat bir kere uyum sağlandıktan sonra, gözler bayram eder, ruh gerçek anlamda beslenmeye başlar ve Matrix'ten kurtarılan mahkûm tümüyle mutludur ve mağaranın karanlığına bir daha asla dönmek istemez.

Peki ya aydınlanmış olan eski arkadaşlarını dogmatik uykularından uyandırmak için tekrar mağaraya dönmeye zorlanırsa ne olur? Sokrates bize bir ölüm ve şiddet sahnesi anlatır; dışarısı, gerçek, mutlu dünya hakkındaki bu çılgın hikâyeye mağara sakinleri öfkeyle tepki verir. Açık ki, bir insan bir yanılsamada yaşadığını, özgür olmayıp bir sistemin kölesi olduğunu ve

dışarıda tabiatı gereği doğru ve iyi olanın var olduğunu kendi başına keşfetmelidir.

Hakikati öğrenmek, bir ruhun dönüşümü, gerçeği keşfetmek bir insanın kendini keşfetmesidir; bir insanın bir ruhu ve bu ruhun bir doğası vardır. Bu keşif kaçınılmaz bir şekilde yalnızca mutluluk yolu değil, acı çekme yoludur. Hem Matrix filmi, hem Platon'un mağara benzetmesi bu gerçeği açıkça söylemenin yanında onu bize gösterir, böylece seyircilerin yüzüne bir ayna tutulur.

Platoncu Matrix bir dizi soruyu kışkırtır. Bu sorulardan bazıları "Gerçek nedir?

'Gerçeği' nasıl tanımlıyorsun?" sorulandır. Bu sorular Matrix'te mahkûmların kurtarıcısı Morpheus tarafından, herkese özgürlük getirecek olan Neo'ya açık açık sorulur. Filmi bilen herkes Platon'un meşeliyle film arasındaki benzerliği hemen fark edecektir.

Gizemli Morpheus bile bu analojiye uyar. Platon'un firarisinin ismi verilmeyen biri tarafından kurtarılmış olduğunu söylemiştim; bu kişi kendi kendine uyanmış ve nasıl uyanılacağını biliyor olmalı. Eğer bu kişi kendini uyandıramıyorsa, tıpkı Neo'nun anık uyuyor mu yoksa uyanık mı olduğunu bilemediği bir noktaya gelmesi gibi, önceki hayatından hatırladıklarıyla kafası karışır. (Morpheus Neo'ya hiç böyle hissedip hissetmediğini sorar). Morpheus Yunan mitolojisinde Düşler Tanrısı'nın ismidir. Matrix filmindeki kurtarıcı neden bu tanrı ismini almış? Uyandırıcının bir uyku uzmanı olması insana tuhaf geliyor. Tanrının ismi Yunanca'da biçim veya şekil anlamına gelen "morphe" kelimesinden gelir; çünkü bu tanrı uyuyan insanın istediği şekilleri ve biçimleri görmesini sağlar. Düş görmeyle uyanıklık arasındaki farkı kutsal Morpheus'tan daha iyi kim bilebilir ki? Ve bir uyurgezeri doğru adımlan doğru zamanda atacak şekilde yatağından daha iyi kim kaldırabilir? Filmin gizli fakat hayati teması, bir insanı uyandırmak için ilk olarak bu insanın kendini düşünde uyanık görmesi, yani düş görme ile uyanıklık arasında bir fark olduğu kahinsi imaya sahip olması gerektiğidir.

Hem Platoncu benzetme, hem Matrix mutluluk sorusunu, daha geniş bir çerçeve olan öznel deneyimimiz veya ruh durumumuz ve gerçeklik çerçevesinde sorar. Platoncu tez, gerçek özgürlük ve mutluluğun ancak

gerçeğin bilgisine bağlı olduğunu savunur; bu görüşe göre bir insan hem özgür hem mutlu olduğunu düşünürken, gerçekte mutsuz bir köle olabilir. Bir insan "mutluyum," ifadesini sarf ederken , kendisine mutluluk atfetmede tamamen yanılıyor olabilir. Mutluluğun sağlık kavramıyla benzer olduğu varsayılır; bir insan "sağlıklıyım," ifadesini sarf ederken ve kendini öyle hissederken, aldığı ilaçlar veya bilgisizlik deneyle örneğin bir kanser hastası olduğunu bilemeyebilir. Bu sava göre mutluluk ile kendi üzerine düşünme ve gerçek dünya birbirinden ayırt edilebilir. Benzer bir şekilde Matrix de açık bir şekilde, bizim kendimizi öznel tecrübe etme biçimimizle (mutlu olarak, özgür olarak) yaşadığımız tecrübelerin gerçekliği arasındaki ilişki hakkındaki soruyla çok yakından ilişkilidir.

Bu bölümün geri kalan kısmında, özgürlük ve mutluluk arasındaki ilişkiye dair soruyu tümüyle bir yana bırakacağım. Dikkatimi mutluluk sorusuna yöneltececeğim: Mutluluk nedir? Gerçek mutluluk bir gerçeklik bilgisine mi dayanır, yoksa eğer kendimizi mutlu hissediyorsak, mutlu olduğumuzu söylemekte haklı mıyız?

Mutluluk ve Halinden Memnun Olma

AJAN SMITH: Anlaştık mı, Bay Reagan?

CYPHER: Biliyor musun, bu bifteğin var olmadığını biliyorum. Onu ağzıma koyduğum zaman, Matrix'in beynime onun sulu ve lezzetli olduğunu söylediğini biliyorum.

Dokuz yıl sona neyin farkına vardım biliyor musun? Cehalet mutluluktur.

AJAN SMITH: O zaman anlaştık?

CYPHER: Hiçbir şey hatırlamak istemiyorum. Hiçbir şey. Anladın mı? Ve zengin olmak istiyorum. Anladın, önemli biri, aktör falan. AJAN SMITH: Canınız ne istiyorsa Bay Reagan" CYPHER: Tamam. Bedenimi tekrar güç istasyonuna bağlayacağım, siz de beni Matrix'e bağlayacaksınız, benden istediğini alacaksın.

(Matrix filmindeki restoran sahnesi)

Mutluluk kavramına yaklaşırken, terimin belirli bir anlamından hareket ediyorum.

Buna göre bir insana "mutlu" dediğimiz zaman, uzun bir dönemi kastediyoruzdur. Benim burada tartıştığım mutluluk bir ruh hali değildir. Gündelik konuşmada keyif, neşe, coşku gibi şeylere mutluluk denebilir, fakat ben burada mutluluğu diğer anlamıyla tartışmak istiyorum. Her ne kadar Mouse kırmızı elbiseli kadınla zaman geçirmekten mutlu olsa da, bu mutluluk geçici bir şeydir. Bu mutluluk türü, ne filmde ne de Platon'un mağara meselinde en önemli olan mutluluk türüdür.

Hemen herkes uzun dönemli mutluğu halinden memnun olmayla ilişkilendirir görünüyor. Bu nosyonlor, özellikle mutluluğun duyguları açısından ortak bir şeylere sahipler. Her ikisi de, rahatsızlık ve kaygıdan uzak olma, huzur ve sükûnet içinde yaşama gibi dayanak noktalarında tanımlanabilir görünüyor.

Halinden memnun olan bir insan tatmin edilmez tutkulara sahip olmayan insandır; yetenekleri ve arzulan, daha ziyade antik stoacıların salık verdiği bir dengeye erişmiştir. Halinden memnun insan istediğine erişmiş, insanların normalde istedikleri şeylere sahip ve sahip olduğu şeylerle tatmin olan insandır. Cypher gibi kendini "motoru-temizleyen kokteyl" gibi bir içkiye vererek sahte bir gerçeklik içinde yaşamaya ihtiyaç duymaz. Fakat herkes tarafından anlaşıldığı haliyle halinden memnun olma, genellikle mutlulukla ilişkilendirdiğim bir özellikten, yani uzun dönemlilik sıkıntısı çeker.

Bir insan uzun bir dönem boyunca halinden memnun olsa bile, halinden memnun olma, mutluluktan önemli bir noktayla ayrılır. Bu da halinden memnun olmanın kendini bir ruh haline indirgemesidir. Halinden memnun olma ve düşünmeme doğal müttefiklerdir. Bunları söylerken aklımda halinden memnun bir köle, hayatın sınırlılığını kabul etmiş biri, değerli bir hayatın öznel duygusuyla değerli bir hayatın değerlendirilmesi arasındaki bağın kopmuş olduğu biri var. Aynı şekilde halinden mutlu bir tiran örneği de verebilirdim. Ya da Matrix'te çok iyi beslenmiş insan aküler örneğini. Bu tür bir hayat genellikle hayvanların hayatıyla örneklenir ve hatalı değildir; örneğin köpeğim halinden memnun olma açısından mutludur. Uykudayken,

ne kadar huzur içinde olursanız olun, mutlu değilsinizdir. Sadece şuursuzsun uzdur.

Bir insanın öznel ruh hali ne kadar huzurlu olursa olsun, durumun, kendisine bakarak değerlendirmede bulunabileceğimiz bir gerçeğe sahip olması gerekir.

Cypher'ın sergilediği gibi bu tartışmalı bir tezdir: o mutlu olmak için gerçeklikten kurtulmak ve Matrix'e yeniden bağlanmak ister. Cypher halinden memnun olma (tümüyle öznel iyi olma duygusu) ile (gerçekliğin bir bilgisine sıkı sıkıya bağlı varsayılan) mutluluk arasındaki soru işaretinin vücut bulmuş halidir. Onun cevabı açıktır: yanılsama içindeki bir hayatta halinden memnun olma mutluluktur. Organik-mekanik "mağara"daki mahkûmlar oldukları haliyle daha iyi durumdadırlar. Film bir bütün olarak bu noktayı sorguluyor, fakat -itiraf etmeliyim ki- mutlulukla gerçekliğin bilgisini birbirini bağlamada kaba taslak bir tez bile olamıyor. İzin verirseniz Cypher'ın neden hata yaptığını, Neo'nun tercihini uyanıklıktan yana yapmakta neden haklı olduğunu dört örnekle açıklayayım. Kuşkusuz gereken tezin tamamını burada sunamıyorum, ama bu bir başlangıç.

İlk olarak, diyelim ki bir uyuşturucu icat edildi ve sürekli olarak size acısız bir şekilde damardan veriliyor. Bu uyuşturucunun adı "ata-raksi" olsun. Varsayalım ki ataraksiyi aldığımızda onu aldığımızı unutuyoruz. Bir sonuç olarak televizyonda birbiri ardına dizi film izleyen bir patates çuvalı, bilgisayar başında çılgınca adam öldüren bir sanal katil kadar mutlu yaşayarak uzun ve rahat bir dönemden ötekine geçiyorsunuz. Bu insanın, ne kadar sükûnet içinde olursa olsun, mutlu olduğuna itiraz ediyorum; onun huzuru bir halinden memnun olma durumudur ve gerçekten de yapay olarak üretilmiş bir ruh halidir.

İkinci olarak, mutluluk dünya hakkında inançlarla bağlantılıdır; bu inançlar yanlış veya doğru olabilir. Diyelim ki korkunç mutlusunuz, çünkü Keanu Reeves'in size çıkma teklif ettiğini sanıyorsunuz. Olayın içinde olmayan insanlar konuyu araştırıyor ve sizin çok zeki bir sahtekâr tarafından fena aldatılmış olduğunuzu buluyor. Halbuki siz, (yanlış) inancınızla halinizden memnunluğu, pardon, sevinç yaşıyorsunuz. Fakat eğer yanlış bir şeye inanıyorsanız, mutlu musunuzdur? Sanmıyorum; çünkü hayatınız, sizin dilediğiniz gibi, durumun doğru bir değerlendirmesinin ışığında düşünmeye

dayanmıyor. Fakat böyle bir durumda tam anlamıyla mutlu olduğunuzu söylerseniz, o zaman neden ataraksi aldığınızda da mutlu olmayasınız?

Üçüncü bir örnek: Diyelim ki bir gün her zamanki yerinizde (sokakta, fakat mesela otomatik para çekme makinelerinin sıcak ortamında) uyandınız ve zengin olduğunuz fantezisini kuruyorsunuz. Varsayın ki fanteziniz sizi tümüyle ele geçiriyor, Gstaad'da bir kış şatosunda Bay Onassis olduğunuza inanıyorsunuz. Çok mutlusunuz. Gerçekten mi? Bir düş dünyasında yaşıyor, hayattan keyif alıyorsunuz, fakat mutlu değilsiniz. Cypher yanılıyor, cehalet mutluluk değildir. Othello örneğini düşünün. Desdemona'nın onu aldattığını sanan Othello haykırıyor: "Mutlu olurdum, eğer bütün ordu/ Öncüler ve herkes onun tatlı bedenini tatmasaydı/ Ah keşke hiç bilmeseydim. Ah, artık sonsuza dek/Elveda huzurlu ruh! Elveda halinden memnun olma!" (3.3) Othello yanlış bir inançtan dolayı mutsuz; keşke bilmeseydim ve mutlu olsaydım diyor, fakat sahnenin dramatik ironisi bize tersini gösteriyor. Oyunun trajik sonunun gösterdiği gibi eğer gerçeği bilseydi, mutlu olacaktı. Ben ise, Desdemona onu gerçekten aldatıyor olsaydı bile böyle olacağına inanıyorum.

Dördüncü bir örneği düşünelim. Varsayalım ki akşamlan içkiyi çok kaçırıyor ve ertesi sabah pişman oluyorsunuz. Sarhoşken halinizden memnunsunuz; fakat sabahleyin ayıklığın soğuk ışığında aynaya bakıp kan çanağına dönmüş gözlerinizle, şişmiş suratınızla karşılaştığınızda, şişede bulduğunuz memnuniyetin, hayatınızdaki boşluktan bir kaçış olduğunu ve mutsuz olduğunuzu fark ediyorsunuz. Bu, unutmak ve cehalete bir kaçıştı. Bu tür tecrübelerin şu ya da bu şekilde sürekli yaşandığına ve birçok önemli hakikati gözler önüne serdiğine inanıyorum. Bu hakikatlerden biri de, bir insanın gerçekte olduğu kişiye dair süre giden bir memnuniyetsizlik yaşıyorsa mutlu olamayacağı gerçeğidir. Ve bu, bir insanın mutlu olmak için, bir insanın isteyebileceği arzulara sahip olması gerektiğini akla getiriyor; kendim hakkında düşündüğümde, eğer mutlu sayılacaksam, olmak istediğim şekilde bir hayat düzeni içinde var olduğumu onaylamam gerekiyor.

Bu tür örnekler, mutluluk bir ruh halinden ayırt edilemiyorken, onun halinden memnun olmadan ayırt edilebilirliğini akla getiriyor. Çünkü mutluluk, bir insanın kendi hayat düzeninden de çıkarılabilir. Çünkü, daha

derine inersek, herhangi bir hayat düzeni, ne tür bir hayatın yaşamaya değer olduğu nosyonuyla sürekli değerlendirmede bulunan bir bağlantı içindedir.

Yanlış bir mutluluk duygusunun inşa edilebileceği kendini aldatma biçimlerinin hepsi üç kusurla malûldür.

İlk olarak istikrarsızlardır: kendini aldatma kısa ömürlüdür, günlük gerçeklik tarafından bozulur; güzel bir hayal kurma gününün ardından havyarla dolu olması gereken mide guruldamaya başlar. Ruh hali yanlış inançlardan gelen bir insanı mutlu bir kişi sayacaksak, o zaman mutluluk tamamen öznellesin Böyle bir mutluluk korunmasızdır. Bilmediğiniz şey, arkanızda beliriveren bir Ajan gibi canınızı acıtır.

İkincisi, kendini aldatan fanteziye dayalı mutluluk eksiktir. Para çekme makinesinin sıcak odasında yatarken, kendinizi zenginlik ve güç içinde düşlersiniz; fakat gerçekten zengin insanların hayatlarını, sohbetlerini, başarısızlıklarını ve zaferlerini bilmezsiniz. Düşlerinizden oluşturduğunuz hayal bir karikatürdür, eksik bir mutluluktur ve nesnesini tamamen kucaklayamaz.

Mutluluğunuzun rengi solgundur.

Böylece üçüncü noktaya geldik: Gerçek bir şeyi değil de fanteziyi tecrübe ettiğiniz için, yaşadığınız "mutluluk" her ne olursa olsun gerçek, yani varlığınızın, eyleminizin bir ürünü olmaz. Örneğin, aileniz sizin alkol alışkanlığınız yüzünden parçalanmışken, zil zurna sarhoş olduğunuz bir anda, ailenizin sizi çok sevdiğini, sizin de kendinizi onlara adadığınızı hayal ederek elde ettiğiniz mutluluk, gerçekten kendinizi adamış olduğunuz ve çok sevildiğiniz bir aileden gelen mutlulukla aynı mıdır?

Peki Bay Zengin'in hayal ettiğiniz yaşantısı, gerçekten de onu bizzat yaşamak kadar derin, yoğun ve karmaşık mıdır?

Mutluluğun halinden memnun olmayla karıştırılması çok yaygındır. Birçok insan Cypher'la aynı seçimi yapacaktır. Mutluluk ile halinden memnun olmanın birbirinden ayrı şeyler olduğunun geç fark edilmesi belki o kadar yaygın değildir, fakat yaşlılar bunun böyle olduğuna dair bir bilgeliğe sahiptir.

Hayatın sonundaki pişmanlık ve utanç duygulan bazı kanıtlar sunmaktadır; sanırım mutluluğu, bazı nesnel durumlarla kendiliğinden ilişkilendiriyoruz.

Mutluluk bir duygudur; fakat buna, onun şu veya bu duygu olmadığını eklemek istiyorum. O daha ziyade, kendinin doğru yolda olduğunu hisseden birinin yaşamın yolunda hissettiği birçok başka duyguya yönelik bir duyma biçimidir. Mutluluğun kişinin olduğu kişi hakkında bir tür düşünümsel evetlemeyle bağlantılı olduğunu iddia ediyorum (ne yazık ki savın tamamını yer darlığı nedeniyle aktaramıyorum). Mutluluk bir ikincil düzen arzusuyla (bir insanın sahip olduğu arzulan ve bu arzulara sahip olma biçimini arzu eden arzu ile) bağlantılıdır. Halinden memnun olma ise arzuların öznel olarak doyurul-masıdır, tıpkı Cypher'ın akşam yemeğinin keyfini çıkarması gibi. Mutluluk bir insanın doğru şeyleri doğru biçimde arzu etmesinden hoşnutluğudur, tıpkı Neo'nun Morpheus'un hayatını kurtarmak için zor yolu seçmesi gibi. O halde mutluluk ile bizim mutluluğu kavrama biçimimiz arasında bir bağlantı vardır. Bir insan mutluluğa ulaşmak için, gerçekliği -kendi gerçekliğini ve dünyadaki durumu- doğru bir şekilde anlaması gerekir.

Mutluluk Üzerine Üç Tez

Bu görüşü biraz daha ete kemiğe büründürmek için, mutluluk üzerine üç tez ileri süreceğim. İlk olarak sükûnet, yukarıda tartışılan türden uzun süreli bir mutluluk duygusuyla ve böylece ruhun münasip bir düzene sahip olması nosyonuyla bağlantılıdır. Mutluluk en iyi şekilde sükûnet terimleriyle anlaşılır. Mutluluğun genel bir özelliğinin, onun mutluluk ile huzurun arasındaki bağlantıyı yakalamak olduğu düşünülür. Bu huzur herhangi önemli bir çatışmanın olmaması anlamındadır; derin bir sükûnettir. Dahası, bir amaca doğru hareket etmekten ziyade, bir durağa gelmek gibi bir şeydir. Bir boşluktan, bir boşluğun üstesinden gelmekten ziyade, bir son durum, bir tamamlama, bir gerçekleştirmedir. Yunanca "ataraksiya" terimi İngilizce'ye genellikle "Tranquillity" [Sükûn] olarak çevrilir, bu terim Aristoteles ile Platon'un kullandığı "euidaimonia" kelimesinin doğal rakibidir. Bu ikincisi genellikle "mutluluk" ve nadiren de "huzur" diye çevrilir; ataraksiya çevrilmesi zor bir kelimedir, sükun yaklaşık bir anlama sahiptir. Mutluluğu sükûnet olarak anlamak, mutluluğun düşmanını kaygı olduğunu görmemize yardımcı olur. Kaygı kelimesiyle şu ya da bu konudan duyulan -örneğin Ajanlar sizi yakalamadan Nebuchadnezzar'a geri dönüp dönemeyeceğiniz türünden- kaygıyı değil, hayatın uyumdan uzaklığı, istikrarsızlığı, doğru gitmemesi, dağılacağı türünden geceleri uyumanızı engelleyen "zihne takılmış kıymık" gibi bir kaygıyı kastediyorum.

Bu, beni mutluluğa dair ikinci tezime getiriyor. Temel görüşlerden biri mutluluğu ataraksiya (sükûnet) ile ilişkilendirirken, diğerleri Aristoteles'i takip ederek mutluluğu faaliyet (energeia) ile ilişkilendirir. Stoacılar ile Aristotelesçiler arasındaki tanışma, temel seçenekler sunuyor. Aristoteles mutluluğu ruhun mükemmellikle (arete) uyumlu faaliyeti olarak tanımlıyor.

Mutluluk summum bonum'dur ve bir insan için en yüksek iyi, onun uygun işlevine (ergon), yani ruhuna uygun iş veya faaliyetteki mükemmelliğine dayanıyor. Burada "harici iyilere" de (mesela düzgün yiyecek, güvenli ortam gibi) yer var; mutluluk sadece erdemin uygulanması değildir. Buna mutluluğun nesnel tanımı diyebiliriz ve bu tanım birçok aşikâr avantajlara sahiptir. Bu tanım bize mutluluk iddialarını değerlendirmek ve insanların (örneğin Matrix'te olduğu gibi) insan-akülerden daha fazla bir şey olmadığı durumlarda mutlu olduklarını sanmalarında hatalı olduklarını açıklamak için araçlar sunuyor. Daha önce de söylediğimiz gibi, bu tanım "mutlu köle"

ve "mutlu tiran" sorunlarına da uygulanabilir. Mutluluğun ahlakla ve bir insanın hayatını bir bütün olarak nasıl sürdürdüğüyle ilişkilendiriyor. Mutluluk ile halinden memnun olmaya birbirinden ayırmak için bir yapı sunuyor.

Ruh, doğal işlev, mükemmellik, meşhur kuramsal ve pratik erdemi uzlaştırma güçlüğünü bir yana koysak bile, bu tanım mutluluğun tecrübe edilişiyle temiz bir şekilde bağlanmıyor. Aristoteles mükemmelliğin (arete) bir pathos olmadığını söylüyor (Nikamakhos'un Ahlakı II v.3) ve hiçbir yerde mutluluğun bir duygu (bir pathos) olduğunu söylemiyor. Mutluluk bir energeia olduğuna göre, onun faal olma durumu "pathos" teriminin akla getirdiği pasiflikle uyumsuz görünüyor. Ve tanımı gereği duygu olmayan erdemlerle uyum içinde olan faaliyet olarak mutluluğu bir duygu veya heyecan olarak anlaması tuhaf olurdu. Mutluluk daha ziyade Neo'nun aktif karar vermesi, kendisi ile dünya hakkında gerçeği keşfetmesidir, yoksa kırmızı elbiseli kadınla sanal bir ilişki değil.

Nihayet mutlulukla ilgili üçüncü tez: iki temel alternatif mutluluk görüşünden hiçbiri tek başına yeterli değildir. Aristotelesçi mutluluk için neden böyle olduğuna dair daha önce bazı sebepler göstermiştim. Mutluluğun sükûnet ile ilişkilendirilmesini onaylamış olmama rağmen, benim açımdan bu ilişkiyi bir düzeltme yapmadan kabul etmek mümkün değil. Mutluluğun sükûnet olarak gören bakış açısı, onu apatheia ile, tutkusuzlukla, bütün duygulara aynı mesafede olma, uzaklık, kayıtsızlıkla ilişkilendirme eğilimindedir. Bunun sebebi bizzat sükûnetin huzurla, barış içinde olmayla ve bahsettiğimiz diğer niteliklerle ilişkili olması, öte yandan, tutkuların, heyecanların, bağlılığın telaşla, uyumsuzlukla, hareketle ilişkili olmasıdır. Sakin bir hayat yaşamak böyle anlaşılınca, haklı olarak onun çorak, kuru, ilhamsız ve insan hayatındaki değerli birçok şeyden yoksun olduğunu düşünürüz. Sükûnet olarak mutluluk, bu uzun süreli, yapısal anlamıyla, gündelik hayattaki halinden memnun olmama ve kaygıyla uyumludur. Bu anlamda sakin bir hayattan çok, bir insanın temel duruşundaki denge, tutarlılık, oturmuşluk anlamına gelir. Yaşanan tecrübeler düzeyinde insan, bu tanıma göre, gerçekten her türlü tutkuyu, bağlılığı, düşkünlüğü yaşayabilir. Hatta bunlar bazen fırtınalı bile olabilir: elbette bunlar insanın mutluluğunu, ruh hali anlamında riske eder ve yine aynı anlamda bir insanın mutluluğunu başkalarının ellerine teslim ederler.

Ayna Olarak Matrix

Sükûnet olarak mutluluk, benden hayatımı değerlendirmemi ister; aksi takdirde halinden memnun olmayla sükûneti birbirinden ayırt edemezdik. Söz konusu değerlendirme, en geniş anlamında, felsefidir. Sokrates'ten başlayarak bütün felsefe geleneği içinde "Ben kimim?" ve "Nasıl bir insan olmam gerekir?" gibi sorular felsefi girişime bir temel teşkil eder. Felsefi tanıma sık sık (bu makalenin başında ileri sürülen bir noktayı hatırlatmak gerekirse) sadece soyut tartışmalar değil kişisel deneyim gerektirir. Ve sanat -Matrix gibi filmler de dahil olmak üzere- hem bu sorunu resmedebilir, hem de bir ayna tutarak, seyirciyi konunun onunla ilişkisine ve sunduğu çözüme dair bir düşünüme teşvik eder. Bu bölüm işte böyle bir düşünümün kaba hatlarıyla yazılmasından oluşmuştur.

12

Hepimiz O'yuz!

Kant Matrix'i Nasıl Yanıltacağımızı Açıklıyor

JAMES LAWLER

İki Yanılsama Teorisi

Belki tartışma götürür fakat, Matrix filminin en etkileyici sahnesi suni olarak kozalanmış, çıplak ve kablolara bağlanmış insan bedenleri içeren sonsuz şeffaf kulelerin olduğu sahnedir. Bu, büyük bir şokla keşfediyoruz ki, Gerçek.

Hikâyedeki geri kalan her şey bu noktada çözülür: insanlar bizim modem an kovanı kentlerimizde koşuşturup, sıradan veya çılgın yaşantılarını sürdürürken, bunların hepsi Görünüş, Düş, Yanılsama'dır.

Platon'dan Buda'ya kadar antik dönemlerden beri birçok felsefeci, gerçek sandığımız dünyanın, asıl gerçeğin belki bir gölgesi bile olmadığını söyleyip durmuştur. Etrafımızda gördüğümüz dünyanın "sadece görünüş" olduğu fikrine en gelişmiş kanıtlar belki de Immanuel Kant'ın çalışmalarında bulunmaktadır. Kant fizik dünyanın nesnel denilen

varlıklarının bile öznel insani yansıtmaya dayandığını ileri sürer. Her ne kadar görünüşlerin ve tecrübe ettiğimiz fenomenlerin kuruluşunda payı olan bir Gerçek var olsa da, bu Gerçeklik duyumsal görünüşlerin dünyasında bulunamaz. Etrafımızda gördüğümüz ve hissettiğimiz dünya, insan bilincinin bir yansıtmasından başka bir şey değildir. Bu dünya sanıldığı gibi bizden ayrı olarak var olmaz.

İnsan izleyicilere yönelik bu aldatmanın sorumlusu kim? Kant'a göre olağan tecrübenin yanılsamalı görünüşünü yaratan, Descartes'ın kötücül cini gibi harici bir varlık değildir. Bizi aldatan, yine biz insanlardır. Tecrübe ettiğimiz dünyayı yansıtarak, ona bağımsız bir gerçeklik atfeder ve böylece kendi özgürlüğümüze yabancılaşırız. Yaratıcı insandan bu feragat etme, temel üretici biçimin, birçok insanın kendini başkalarının kölesi olarak bulduğu sosyo-ekonomik, siyasi dünyanın "matris"idir.

İki Matrix

Matrix'te yapay zekâya sahip güçlü makineler insanlığın, hepsini değilse bile, büyük bir kısmını hâkimiyetleri altına almışlardır. Matrix yanılsamanın kaynağını dahili değil de harici olarak resmettiği için Kamçı olmaktan ziyade Platoncu veya Kartezyendir. Bununla birlikte insan varlıklarını Matrix'te hapseden yapay zekâlar, mahkûmları kendi isteklerine göre kontrol etmektedir.

Filmde insanlığı yönetmede başarılı olmaya çok yaklaşmış olan varlıkların, gizli insani dilekleri yerine getirmek için orijinal programlarını -görünür dünyanın doğasını yöneten Matrix'i- değiştirmek zorunda kaldıklarını öğreniriz.

Ajan Smith, direnişini kırmaya çalıştığı Morpheus'a, eskiden iki Matrix olduğunu, tutsak insanlığın deneyimlerini yöneten birbirinden temelden farklı iki program olduğunu söyler: "İlk Matrix'in mükemmel insan dünyası olarak tasarlandığını biliyor muydun? Hiç kimsenin açı çekmediği, herkesin mutlu olduğu bir dünya. Felaketlerin olmadığı bir dünya. Biliyor musun, hiç kimse programı kabul etmedi. Bütün hasadımızı yitirdik." Ajan Smith bu anormalliği açıklamaya çalışır: "Bazıları sizin mükemmel dünyanızı betimleyecek program diline sahip olmadığımızı söyledi. Fakat bana

sorarsan, bir tür olarak insanoğlu, kendi gerçekliğini acı ve mutsuzluk vasıtasıyla tanımlıyor."

Nasıl halinden memnun bir inek en iyi sütü verirse, halinden memnun insanlık da, yapay zekâya sahip makinelerin efendileri için gerekli yaşam enerjisi olan en iyi biyoenerjiyi vermektedir. Matrix, uyuyan organizma ruh-hırsızı zeki makineler için bir akü görevi görürken, zihinleri meşgul etmek için tasarlanmıştır. Paradoksal bir biçimde, insanlığın iyi bir uyku için içgüdüsel ihtiyaçlarına en iyi yanıt veren, ideal bir mutluluk dünyası değil, biz seyircilerin içinde yaşadığı acı ve mutsuzluk içindeki şu bildik sidik yansı dünyasıdır. Olası matrixlerden birini bilinçsizce, içgüdüsel olarak veto ederek seçme gücüne gösteren uyuyan insanlık, programın asıl efendisidir.

Ajan Smith ilk Matrix'in yarattığı bilişsel karmaşayı betimler: "Mükemmel dünya, sizin ilkel beyinlerinizin sürekli uyanmaya çalıştığı bir düştü. Matrix'teki dünyanın bu şekilde tasarlanmasının sebebi bu: medeniyetin doruğu." Buradaki içerim, kendi yanılsamamızı kendimiz seçtiğimiz ve kesin bir mükemmel dünya fikrini içgüdüsel olarak reddettiğimizdir. Kötücül cinlerin ve onların düş kulelerinin esiri bile olsa, insanlık istediği şeyi alıyor. Peki insanlar ilk Matrix'in mutlu dünyası yerine, neden bu acı ve mutsuzluk dünyasını istiyorlar?

İki Özgürlük Teorisi

Matrix, biri bizim tarafımızdan, diğeri dışarıdan bir güç tarafından olmak üzere iki tutsak etme hikâyesi anlatırken, iki özgürlük teorisinden de söz eder. Bütün film boyunca seyirciye yalnızca Neo'nun O olup olmadığı değil, aynı zamanda O olmanın ne demek olduğu sorulur. Filmin başında Choi, Matrix'in içindeyken bile, bireylerin hayatlarını kontrol eden bilgisayar sistemlerini yanıltarak onlara yardım eden Neo'nun gücünü tanır. Neo'ya bir bilgisayar CD'si için iki bin dolar verirken: "Sen benim kurtarıcımsın, adamım. Kişisel Hz. İsa'msın," der. Fakat bu tür bir "özgürleşme", gerçek özgürlüğün yalnızca bir gölgesi, belki de bir karikatürüdür.

Felsefe tarihi bize birbirine zıt iki kurtuluş fikri yorumu sağlar. Yanılsamanın kaynağının insanlığın dışından geldiği Platoncu versiyonda, yanılsamanın üstesinden gelecek olan fail de dışarılıklıdır. İnsan-

lığı mutsuzluk ve öz-yıkım batağından kurtaracak kişi "felsefeci kral" ona bunun yerine... ne sunar? Düzgün bir hiyerarşiye sahip varoluşun memnuniyetini ve uyumunu. Fakat bu ideal dünyaya benzeyen şey, hâkim güçler tarafından insanlığa zaten sunulmuş ve düş gören insanlık tarafından bizzat düş dünyasında reddedilmiştir.

Geleneksel Hıristiyanlıkta Kurtarıcı ötekilere benzemeyen, istisnai bir Tanrı-insan'dır ve ölüleri diriltip, ölümden sonra kendi kendine hayata gelecek güçtedir. Filmin karakterlerinin zihninde egemen olan işte bu geleneksel "O" anlayışıdır ve filmin son sahnesinde de bütün bu geleneksel beklentiler tümüyle gerçekleşir.

Kant'ın savunduğu diğer seçenek, modern felsefi Aydınlanma felsefesidir ki, ilkeleri Amerika Birleşik Devletleri Anayasası'nda cisim-leşmiştir. Yaşanmaya değer tek toplum, özgür insanların kendi kendilerini yönettiği toplumdur.

Köleler ancak kendi kendilerini serbest bırakırlarsa özgür olabilirler. Eğer onları zincirlerinden bir başkası kurtarırsa, kolayca tekrar köle olurlar. Kant bizi ancak ve ancak bizim kurtarabileceğimizi söyler. İnsanlığın bu kendini özgürleştirmesi, her birimizin kendi içimizde keşfetmek zorunda olduğumuz bir kaderdir. Kant'ın gözünde İsa, çaresiz insanlığı kurtaran istisnai bir varlık değil, kendimizi kurtarma Tanrı-benzeri potansiyelimize dair modelimizdir.

Kant'ın algılanan dünyanın, tamamen harici bir aldatıcı tarafından belirlenmeyen, kendi kendimize yarattığımız bir yanılsama olduğuna dair kavramlaştırması, bütün insanların insanlığın kendi kendini özgürleştirmesine katılmasının bir kader olması görüşüyle kopmaz bir şekilde bağlantılıdır.

Kant'ın bu birbirleriyle bağlantılı kavramsallaştırmaları savunduğu savlan okuyucuyu kendi sağlamlıklarına ikna edebilir ve bu sayede Matrix filminde görsel ve dramatik bir biçimde sunulan fikirleri güçlendirebilir.

Kopernik'in Astronomideki Devriminin Felsefi İçerimleri Salt Aklın Eleştirisi (1871) kitabında Kant, "Kopernik'in hipotezleri doğrultusunda" felsefi bir devrim çağrısında bulunur. Felsefedeki bu devrim, felsefi

fikirlerimizin -yaşadığımız dünya hakkında genel düşünme biçimimizin- modern bilimin içerimlerinin gerisinde kalmaması anlamına gelir. Bu içerimler Kopernik'in Güneş'in, bize göründüğü gibi, Dünya'nın çevresinde dönmediği, görünüşün aksine, Dünya'nın Güneş'in etrafında döndüğü keşfinden başka bir yerde değildir.

Bugün (uzaydan göründüğü haliyle) bizim küçük mavi gezegenimizi devasa bir evrenin merkezine koyan eski evren anlayışlarının saflığına ve belki kendini beğenmişliğine kibirli bir şekilde gülüyoruz. Fakat Aristoteles gibi yer merkezli evren resmini savunmuş olan eski felsefecilere layık oldukları saygıyı göstermekte tereddüt etmeyelim. Her şey bir yana, onlar, bugün bile kendi gözlerimizle gördüğümüz dünyayı, genel terimlerle gerçek olarak formüle ettiler.

Güneş'in gök "kubbe"de daire çizerek dünyanın etrafında dolaştığım görürüz.

Gökyüzünü, fiziksel bedenlerimizi çevreleyen dairevi bir ufka kadar uzanan yeryüzü düz gezegenini kaplayan devasa bir kubbe olarak görürüz. Eğer Aristoteles'in antik evrenbilimini reddediyorsak, fiilen algıladığımız dünyanın bir yanılsama olduğu fikrini kabul etmek zorundayız.

Yermerkezli evren görüşü daha temel bir algılama özelliğinin uzantısıdır, buna biz benmerkezci doğa diyebiliriz. Fiziksel dünyayı doğrudan doğruya fiziksel bedenlerimizin merkezinden görürüz. Şeyler bize böyle görünür. Algıladığım dünyanın merkezi benimdir, benim fiziksel varlığım. Bu herkes için aynıdır.

Fakat ufak bir düşünme bize, kendinde dünyanın bu şekilde olamayacağını söyler.

Çocuklar beden-merkezli dünyayı gerçeklik olarak kabul ettiklerinde biz buna ben-merkezcilik diyoruz. Fakat yetişkinler kendilerini evrenin merkezi görmekten vazgeçmezse, buna egoizm diyoruz.

Ben O'yum

Egoizm hayatın ahlaki boyutunun merkezi bir kategorisidir. Egoizm bir insanın kendi fiziksel varoluşunu, kendi seçimlerinin öncelikli temeli olarak görmekte ısrar etmesidir. Egoist nihai olarak kendisinin O olduğuna, evrenin merkezi ve her şeyin uğruna yapıldığı varlık olduğuna inanır. Bütün bireyler aynı şekilde, doğal olarak kendilerinin gizemli bir şekilde özel bir varlık, tek özel varlık olarak seçilmiş-liğine inanır. Ne var ki tecrübe, kısa sürede bize diğer varlıkların bizi sınırlama ve arzularımızı gerçekleştirmemizi engel olma gücüne sahip olduğunu öğretir. Diğer varlıklar da sanki kendileri O imiş gibi davranırlar. Bu çelişkiyi çözebilmek için, bizim -genel olarak insanlığın, evrendeki tüm akıllı varlıkların- birlik içinde evrenin gerçek merkezi olduğunu kabul etmek gerekir.

Ahlakın temel seçimi, birbirine zıt iki kavram veya iki gerçeklik matrisi arasında seçim yapmaktır: bir yanda birbirinden ayrı, bağımsız ve rekabet halinde egolar, bir yanda ortak insanlığın dünyası vardır. Egoist dünya kavrayışı, zaman ve mekânda birbirinden ayrı ve fiziksel nedensellik yasalara göre birbirleriyle çarpışan fiziksel bedenler görünüşüyle bağlantılıdır. Oysa bir de ahlaki bilinç noktasından görünen başka bir dünya daha vardır: insan birliğinin ve özgürlüğünün dünyası. Eğer gerçek olan birincisi ise, ikincisi bir yanılsama olmalıdır. Ya da tam tersi, eğer ahlaklılık matrisinin gerçek olduğunu düşünüyorsak, ayrılık matrisi bir yanılsama olmalıdır.

Filmde hakikat, özgürlük ve insanlık için ahlaki seçim kırmızı hapın seçimiyle sembolize edilmiştir. Kırmızı hap bireyleri Gerçekliğe uyandırır; mavi hap kişiyi ben-merkezli bir yanılsama uykusuna geri gönderir. Ne var ki bu seçim sınanacaktır. İlk başta uyanmayı ve buna göre bir gerçeği yaşamayı seçen bir insanın bağlılığı daha sonra bir krizden geçmektedir; çünkü bu kişi, bu seçimin sonuçlarının kuşkulu olduğu gerçeğiyle yüzleşmek zorundadır.

Gerçeklik Nedir?

Kant'ın terimleriyle, ahlaki seçimin nihai anlamı, "En Yüksek İyiyi" yaratma görevidir. En yüksek iyi özgür ve mutlu bir dünyayı yaratmadır. Eğer böylesi yüksek bir görüşün sonradan yanılsamalı olduğu ortaya çıkarsa, o halde ilk seçim de gerçek değildir. Bu durumda geriye tek bir

olanak kalır: bir insanın kendi ayrı egoist hayatını, varoluşunun dışsal şartlarına mümkün olduğunca uyum göstererek yaşamak.

Cypher hâkim güçlerin ezici görünen iktidarı yüzünden, Nebuchadnezzar tayfasının yüce amaçlarının bir yanılsama olduğu sonucuna varır. Cypher'ın kırmızı hapı seçimi ağır yaşam koşullarıyla test edilmiştir. Nebuchadnezzar tayfası için Matrix'in dışındaki ilksel özgürlük ile gerçekliğin, yalnızca ona inananların zihinlerinde var olan, nihai bir özgürlük ile nihai bir hakikatin gerçekleştirilmesinin sadece geçici anları olduğunu fark eder. Son özgür insan şehri Zion diye sembolize edilen, efsanevi bir Vaat Edilmiş Ülke aradıklarını görür. Pratik sonuçlara ulaşmak için makul bir deneysel tahminde bulunarak, Morpheus'un özgürlük ve gerçeklik görüşünün nihai yanılsama olduğuna karar verir.

Morpheus'a ihanetini meşrulaştırırken, özgürlük ve gerçekliğin kendi yüzeysel yorumunu dile getirir. "Eğer bize gerçeği söylemiş olsaydı," der Morpheus'un bedenine, "kırmızı hapı g... sokmasını söylerdik!" "Bu doğru değil Cypher," diye karşı çıkar Trinity ona, "o bizi özgür bıraktı." Cypher yanıt verir: "Sen buna özgülük mü diyorsun? Tüm yaptığım onun bana söylediğini yapmak. Eğer bununla Matrix arasında bir seçim yapmak zorundaysam, Matrix'i seçerim."

Morpheus'un aklındaki özgürlük, yalnızca Matrix'ten kurtulma, yalnızca bir insanın kendine özgü mutluluğunun peşinde koşma değil, insanlığın daha yüksek bir özgürleşmesini kendine amaç edinmiş bir kader veya alınyazısına katılmaktır.

Bu amaç "medeniyetin doruğu" denilen modern dünyamızın sadece 'gerçeklikte' yeniden yaratılması değil; fakat başka, daha iyi, özgürlüğü ve mutluluğu birleştiren bir insani mükemmellik dünyasının yaratılmasıdır.

Bu yüzden Trinity'nin buradaki yanıtı yetersizdir, çünkü o sadece Matrix'in sanal gerçekliğindeki varoluş yanılsaması ile fiziksel gerçekliğin benmerkezci yanılsamalı algılamasını birbirinden ayırabilir: "Matrix gerçek değil!" der.

Cypher'ın yanıtı daha derin bir gerçeğe dokunur, "Aynı fikirde değilim, Trinity.

Matrix bu dünyadan daha gerçek olabilir. Tüm yapmam gereken şuradaki fişi çekmek. Orada Apoc'un öldüğünü görürsün."

Matrix'in yanılsamalı dünyası ile Nebuchadnezzar'ın güvertesindeki olağan fiziksel algılar dünyası arasındaki zıtlık, filmin yanılsama ve gerçeklik, kölelik ve gerçeklik temalarını keşfinin sadece bir başlangıç noktasıdır.

Yanılsama ve gerçeklik arasındaki uyuyan insanlığın kulelerinde çok şaşırtıcı bir biçimde betimlenen tezatlık, henüz tamamlanmamıştır. Gerçek anlamda heyecanlandırıcı olan, Neo ile birlikte seyircileri büyüleyen şey, Matrix'in dışındaki hayat değil, gerçek doğası bir kez anlaşıldığında, onun içindeki hayattır.

Ahlakın Varsayımları

Evrensel mutluluğun mükemmel dünyasını yaratmaya çalışırız, Kant bu noktaya kadar ilk Matrix'in hakim güçleriyle benzer düşünür. Fakat bu mükemmel dünya, örneğin uzaylı güçlerin tasarlamış olduğu herhangi mümkün bir dünyayla uyumunu imkânsız kılan bazı kesin şartlara ve gerekirliklere sahiptir. En Yüksek İyi insanların yalnızca içinde mutlu olduğu bir dünya değil, mutlu olmaya değen bir dünyadır. Mutlulukları kendi özgür ve sorumlu eylemleri tarafından hak edilmiş olmalıdır.

Artık uyuyan insanlığın milenyumun sonunda sidik yansı bir dünyayı talep etmekte neden ısrar ettiğini anlayabiliriz. Yapay zekânın hâkim güçleri onlara bütün ihtiyaçlarının tatmin edildiği, bütün mutsuzluğun dindirildiği ideal bir dünya sunduğunda, böyle bir mutluluk yanılsamasının bir yanılsama olması gerektiğini gördüler. Bir yanılsama olmalı, çünkü insanların birbirlerinden ayrı oldukları inancı düşlerde bile hayatın temel matrisi olmaya devam etmektedir. Ayrılığa duyulan bu inanç, insanlar düşte bile fark ediyorlar ki, kaçınılmaz olarak, rekabet, mücadele ve kazananlar ile kaybedenler arasındaki farkla sonuçlanır. Mutluluk ancak özgür insanların, görünür ayrılığı temelinde değil, gerçek birlik temelinde eylemde bulunduğu kökten farklı bir ilkenin temelleri üzerinde mümkündür.

En Yüksek İyiyi yaratma ahlaki arayışı en yüksek iyinin varoluşuyla çelişir görünen bir dünyanın sen gerçekliğiyle test edilir. Ahlaklı bireyler, tümüyle farklı ilkeler üzerine inşa edilmiş bir dünyanın kuvvetleri karşısında

kendilerini güçsüz hissederler. İdeal ahlaki matris, fiziksel olarak var olan egoizm matrisini alt etmek için fazla güçsüz görünmektedir. Birey umutsuzluğa kapılmamak için, tümüyle gelişmiş bir dünyanın matrisi olarak ahlaki ideali gerçekleştirmenin mümkün olduğuna iman etmelidir. Kant bu imanın üç çehresini ayın eder ve bunlara ahlakın üç varsayımı der. Ahlaki bilinci varsayımları şunlardır: Özgülük, Tanrı ve Ölümsüzlük.

Ahlakın hedeflerini gerçekleştirme konusunda kendimizi güçsüz hissetmemize karşı, varsayımlar temel ahlaki seçimimize sadık kalmak için neye inanmamız gerektiğini tanımlar. Bu inançlar özsel olarak insanlığın kurtarıcılarının ve özgürleştiricilerinin inançlarıdır. Varsayımlar aracılığıyla, hayatımız içindeki görevlerimizi -En Yüksek İyi dünyasını yaratabilecek O olma, yeryüzündeki cennet krallığı, vaat edilmiş ülke Zion'a ulaşma- bırakmamayı öğreniriz.

Kant ahlaki deneyimin gerçekliğine inanmanın zorunlu olduğunu vurgular. Bu gerçekliğin bilimsel bir bilgisine erişmek mümkün değildir, diye düşünür, çünkü bilimsel bilgi deneyimi belirlenimci fiziksel, psikolojik ve sosyo-ekonomik yasalara göre açıklar. Fakat ahlaki deneyimin özü onun belirlenimci olmayan doğasıdır, özgür iradedir. Bu özgürlüğü tersine indirgemeden (bilimsel olarak) bilemeyeceğimize göre, seçme özgürlüğümüze bir tür iman duymak zorundayız. Bilimin bütün belirlenimci yasalarına rağmen insan özgürlüğüne duyulan bu iman ahlaki deneyimin ilk "varsayımı"dır.

Tanrı Varsayımı

Birimiz hepimiz, hepimiz birimiz için. Bu gerçekten özgür insanların sloganıdır.

Bu, Nebuchadnezzar ve Zion'un alternatif Matris'idir. Hâlâ eksik, hâlâ gizemlidir ve hâlâ gerçekleştirilmeyi beklemektedir. İnsanlığın ortak, birlik halindeki ruhunun yeni Matris'ini nihai içerimleriyle, eski Matris'in yıkımıyla birlikte görebilmek için, yalnızca özgürlüğün var olduğunu varsaymak ve buna inanmak değil, fakat aynı zamanda özgür insanların En Yüksek İyiyi yaratacak güce sahip olduğuna inanmak ve bunu varsaymak zorunludur. O halde ikinci bir varsayım da zorunludur: hepimizin ahlaki birliğinin (One ness) gerçekliğine kendini uydurmuş özgür bireylerin en

yüksek amaçlan gerçekleştirecek güce sahip olduğu varsayımı. Eğer ayrılık dışsal güce sahip bir dünya yaratabiliyorsa, birlik kökten farklı bir dünya yaratacak güce sahip olmalıdır. Zion'un bu farklı dünyasında, birlik halindeki insanlığın gücü, buna açık olan her bir birey sayesinde yol alır.

Kant bu ikinci varsayımı Tanrı varsayımı olarak adlandırır. Eski medeniyete ait geleneksel dini inançlarda Tanrı adaletin harici dağıtıcısı kabul edilir. Tanrı bu dünyada değilse bile öte dünyada iyiye mutluluk, kötüye ceza verir. Buradaki kavram sıradan bireylerin bu adalet amaçlarına ulaşma gücünden yoksun olduğunu ima eder.

Medeniyetin milenyumun sonundaki doruğu 1999 yılına model-lenmiş Matrix'in dünyası, her bir bireyin doğa ve medeniyetin dışsal görünen güçleri karşısında hissettiği güçsüzlük duygusuna dayanır. Bu güçsüzlük duygusunun kökeni veya Matris'i [veya Matrix'i], ayrılığa duyulan inançtır. Böylece Morpheus Neo'ya Neo'nun zaten bildiği bir şeyi söyler: "Bütün hayatın boyunca, bu dünyada bir şeylerin yanlış olduğunu hissettin. Ne olduğunu bilmiyorsun, fakat orada, seni deli eden, beynindeki bir kıymık gibi... Matrix her yerdedir. Her yanımızda."

Ne var ki, Yeni Dünya Zion'un milenyum sonrası dininde, potansiyel doğal ve insani güçler, teolojik karşılıkları Tanrı olan, ekonomik ve siyasi güçler olarak yabancılaşıp dışsallaşmamıştır. Matrix'te çağdaş hayatın bu dışsal güçlerinin yerini kadiri mutlak zeki makineler alır. Oysa Zion'un buna zıt dünyasında, temelde yatan, birleştirici Hayat Gücü, ayn varoluşların yanılsamasının farkına vararak kendimi ona açan bütün bireylerin içinden geçer.

Kahin'in bekleme odasında yeni-Budist bir "potansiyel" Neo'ya şunları söyler:

"Kaşığı eğmeye çalışma. Bu imkânsız. Bunun yerine... gerçeği fark etmeye çalış."

"Gerçek nedir?" diye sorar Neo. "Kaşık yok... O zaman eğilenin kaşık olmadığını; fakat yalnızca kendin olduğunu göreceksin." Kaşığı eğemeyiz, dışsal denilen gerçekliği değişti-remeyiz, elbette, belirlenimci bilimi izleyerek, bizden ayn bağımsız bir maddi töz olduğuna inanırsak. Fakat

hakikatin bizim içimizde olduğunu, bizim bir parçamız olduğunu fark edersek, kendimizi eğmemiz yetecektir, kaşık kendiliğinden eğilecektir.

Bu durumda "kendi" ayn bir varlık, tecrit edilmiş bir ego değil, daha yüksek bir kendi, herkesin bir olmasıdır. Eğer birbirimizden ayn yaratıklar olduğumuz fikrinden vazgeçebilirsek, Tanrısal bir güce kavuşuruz. Neo kendisinin O, bir yani diğer varlıklardan ayn ve özel-olduğunu değil, bütün varoluşla bir olduğunu fark etmelidir. Elbette o, hakikati tümüyle anlayan "O"dur.

Korku ve Titreme

Matrix'in dünyası bir korku dünyasıdır. Kendini ayrı, fiziksel ve toplumsal evrene ait kuvvetlerin karşısında korunmasız bir varlık olarak yorumlarsa, bireyler korku duymak zorundadır. Temel korku ölüm, söz konusu kırılgan fiziksel varoluştan sürgün edilme korkusudur. Ölüm korkusu bireyin kendi fiziksel ayrılığını, nihai gerçeklik varsaydığı anlamına gelir.

Matrix'in inanç-yapısına göre, korkudan asla kaçamayız. Filmin başında Neo'nun özgürlüğe doğru ilk adımı, tehlikeli bir biçimde onu şirket gökdeleninin saçaklarına taşır. Ondan sonra eylemlerinin yönetimini korkusuna bırakır.

Yükleme programının sanal gerçekliğinde düşme korkusuyla ikinci kez yüzleşir.

Yanılsamayı yönlendirme gücünde yenidir. Yanılsamanın içinde bilinçli olarak yaşamanın heyecanını keşfetmektedir. Bir insanın güçlerini ortaya çıkarmasının anahtarı, bütün korkulardan kurtulmadır. "Bırak gitsin Neo," der Morpheus.

"Korku, kuşku ve inançsızlık. Zihnini özgürleştir." Neo uçurumdan düşer ve korkusunun yanılsamalı doğasını keşfeder.

Ne var ki, fiziksel dünyadaki Neo'dan kan gelir. Neden? Neo: "Gerçek olmadığını sanıyordum." Morpheus: "Zihnin onu gerçek kılıyor." Neo: "Matrix'te öldürülürsen, burada mı ölüyorsun?" Morpheus: "Beden zihinsiz yaşayamaz."

Bu gizemli iddianın anlamı ancak bu fikirleri mantıksal olarak açımladığımız zaman ortaya çıkıyor. Neo'nun Matrix'in dışındaki hayatın "gerçeklik" ile içindeki yanılsama arasındaki ilk yarımı fazla basittir. Matrix'in dışında varolan bir gerçekliğin bilincinde olanlar, Matrix'in içinde daha özgür ve daha güçlü hale gelir. Fakat Matrix'in içindeki varoluş, dışarıdaki gerçekliği etkiliyor. Matrix'in dışında bile, beden zihnin inançlarına bağlıdır.

Neo'nun alın yazısını fark etmesinin anahtarı ölüm korkusunu reddetmesinden geçer. Neo alın yazısını, Kahin'in söylediklerini doğrulayarak, Morpheus'un hayatına karşılık kendi hayatını feda ettiğinde fark eder ve gerçekleştirir.

Kahin ona önceden belirlenmiş bir kader yerine, bir seçim sunar: ya kendi hayatı, ya Morpheus'un hayatı. "Bir seçim yapmak zorunda kalacaksın. Bir yanda senin hayatın, öte yandan Morpheus'un hayatı. Birinizden biri ölecek. Hangisi olduğuna sen karar vereceksin."

Kahin'in kehanetindeki merkezi unsurlar ahlakın varsayımlarıdır.

İlk olarak özgürlük varsayımı vardır. Neo kader fikrini reddeder, çünkü hayatının dizginlerinin kendi elinde olduğu fikrinden hoşlanıyordur. Hiçbir harici gücün hayatını yönetmesini istemez. Her zaman seçme özgürlüğüne sahip olmak ister. Burada, Neo'nun kendi kader'ini gerçekleştirmesi, bir seçim meselesi olarak sunulur. Her zaman ki gibi, Neo isterse faklı bir tercihte bulunabilir. Mavi hapı seçip Matrix'in düş hayatının görece kesinlikleriyle yaşayabilirdi. Kırmızı hapı ve hakikati seçme, beraberinde önceden kestirilemeyen korkulan ve varoluşun hâkim güçlerinin husumetini getirir. Şimdi de Kahin ona kendi hayatıyla Morpheus'un hayatı arasında bir seçim yapmak zorunda kalacağını söylemektedir.

Kahin'in kehanetinde ikinci olarak, Potensiyelimize, Gücümüze bir inanç vardır.

Kantçı düşünceye göre, ahlaki seçimimizi -bütün aksi görünüşe rağmen- onun gerçekleşebilirliğinin gücüne duyduğumuz inançla desteklememiz gerekir. Tanrı varsayımı, En Yüksek İyi ahlaki tercihimizi, bu amacı gerçekleştirme gücüne inançla birleştiren varsayımdır.

Gerçekleştirici bir kutsal güce veya bir kurtarıcıya inanmak, ilk bakışta, bizim güçsüzlüğümüzün itirafı gibi görünebilir. Fakat Kant için, ahlaklılık ahlaki görevlerimizi kendi başımıza gerçekleştirme kapasitesini gerektirir. Bunun mantıksal sonucu, varsaydığımız Tanrı veya Tanrı-insanın, O'nun, bizim için mucizeler sergileyen yan bir varlık olarak varsayılmaması gerektiğidir. Tanrı, fiziksel ayrılığımızın sınırlarını aşan bizlerin bir uzantısı olarak görülmelidir. Filmin dinamiğinde, harici bir kurtarıcıya duyulan inançtan, birleşmiş insanlık olarak, kendimizi kurtarma Tanrı-benzeri gücüne duyulan inanca bir dönüşüm vardır. Bu bizim gerçek iç "potansiyel"imizdir. Bu anlayış "O'nun filmin sonundaki en son konuşmasında açık bir biçimde ortaya çıkar.

Dönüm Noktası: Korkunun Sonu

Kehanetin üçüncü unsuru ölüm ve hayatta kalmayla ilgilidir. Bir insan ölecek, bir insan sağ kalacaktır. Matrix'in ayrılık ilkesinin hüküm sürdüğü dünyasında kaybet ya da kazan ayrılık mantığı demirden bir yasadır. Kahin Neo'ya bu talihsiz haberi verir: Neo O değildir ve ya Morpheus, ya da o ölmek zorundadır:

"Üzgünüm, ufaklık. Yeteneğin var, fakat sanki bir şey bekliyorsun." Neo: "Neyi?"

Kahin: "Gelecek hayatını belki. Kim bilir? Bu işler böyle olur."

Kahin'in kehaneti gerçekleşir. Neo Morpheus'un hayatını kurtarır, kendi hayatını yitirir ve sonraki hayatına O olarak döner. Bu kehanetin nasıl ve niçin gerçekleştiği filmi anlamanın püf noktasıdır.

Neo, Morpheus'u kurtarırken, mutlak bir güce sahip, yenilmez görünen Ajanla yüz yüze çarpışır. Nebuchadnezzar'ın tayfaları, yükleme programındaki eğitimleri onlara Matrix'te olağanüstü güçler vermiş olmasına rağmen, korkuya dayanan nihai bir kuralı kabul ederler: Eğer bir Ajan görürsen, yapabileceğin tek şey kaçmaktır. Bu, Neo'nun vaat edilen kurtarıcı olduğu fikrini hiçbir şekilde kabul etmek istemeyen Cypher'ın Neo'ya 'gerçekçi' nasihatidir. Böylece Neo bilerek Ajan Smith'e meydan okuduğu sahne filmde dramatik bir dönün noktasıdır. Seçimini yapmıştır; şansını deneyecek ve kendi ölümüyle yüzleşecektir. Neo, ayn ve

korunmasız bir beden olarak kendi varlığını korumak yerine başka bir insanı kurtarmayı seçerek, tam bir özgürlük içinde kendi kaderini seçer.

Neo böylece hem sanal gerçeklik dünyasında hem de fiziksel bedenlerin gerçek dünyası denilen dışarıda Matrix'e gücünü veren temel korkuyu yener. Her iki dünyada da aynı temel kural geçerlidir. Eğer ölebileceğine inanırsan, bu bir yanılsama dünyasında bile olsa, fiziksel dünyada gerçekten ölürsün. Fiziksel bedenin canlılığı, zihnin ölümün mutlak gücüne inanmasına dayanır. Matrix'i yöneten temel yasa budur. Gücünüz, gerçekliğiniz inançlarınıza bağlıdır ve inançlarınız nihai olarak ölüm korkusuyla yönetilir.

Böylece Neo'nun kader'inin gerçekleşmesinde geriye tek bir adım kalır. Ölüm korkusundan kurtulmak bir zorunluluktur. Neo'nun kalp atışları durduğu zaman Morpheus "Olamaz," der. Morpheus Neo'nun ölmüş olduğuna inanamaz, halbuki fiziksel olarak adlandırılan gerçekliğin bütün kurallarına göre Neo ölüdür.

Fakat Trinity daha ötesine geçer. Neo'nun cesedine konuşurken, onun yaşayan ruhuna seslenin "Neo, artık korkmuyorum. Kahin bana âşık olacağımı söyledi ve o adam, âşık olduğum adam, O olacak. Görüyorsun, sen ölmüş olamazsın. Olamazsın.

Çünkü ben seni seviyorum. Duyuyor musun? Seni seviyorum." Trinity'nin aşkı ve onun ölümüne inançsızlığı sağ olsun, Neo hayata geri döner. Kahin'in sözlerini doğrulayarak, yeni hayatına "O" olarak döner.

Ölümsüzlük ve Yenidendoğum

Ahlaki hayatın üçüncü varsayımı ölümsüzlüktür. Bir insanın ahlaki bir varlık olarak kendi alın yazısını gerçekleştirmek için, ölüm inanışından ve korkusundan kurtulması zorunludur. Ölümsüzlük varsayımı ahlaki hayata sahip insan için zorunludur, diye ileri sürer Kant, çünkü bir ömrün şimdiliği hesaba katıldığında bir insanın nihai görevini yerine getirmesi, En Yüksek İyinin gelişini sağlamak imkânsızdır.

En Yüksek İyiyi getirme ahlaki amacı, başka bir dünyayla değil, bu dünyayla ilgilidir. Nasıl özgürlük varsayımı bu dünyayla ilgiliyse, Tanrı ve

ölümsüzlük varsayımı da bu dünyayla ilgili olmalıdır. Demek ki ahlakın varsaydığı ölümsüzlük "bu dünyalı" bir ölümsüzlük olmalıdır. Geleneksel Hıristiyanlığın öte dünyalı ölümsüzlük öğretisi ahlaki bilincin taleplerini yerine getirememektedir.

Geleneksel Hıristiyanlığın öte dünyalı ölümsüzlük öğretisine ana alternatif ölümsüzlük, Hinduizm ile Budizm'in "bu dünyalı" ölümsüzlüğüdür. Kahin'in yeniden doğuma gelişigüzel gönderimde bulunması ve "Potansiyel" çocuğun rahiplere özgü kıyafeti ile kazılı kafası Budist bir bakış açısını akla getiriyor. Manayana Budizmine göre aydınlanmış bireyin ruhu, bütün varlıklarda evrensel aydınlanmayı kolaylaştırmak için doğum ve yeniden doğum çarkında kalmayı seçer. Kant'ın ilk yazılarından biri olan Evrensel Doğa Tarihi'nde kozmolojik bakış açısını sergileyen ölümsüzlük, bireysel ruhun potansiyel insani mükemmelliği gerçekleştirir-me merdiveninin basamaklarını yeniden ve yeniden doğarak çıktığı bir ölümsüzlüktür.

İnsanlığı kurtaracak olan O, üç yenidendoğum yaşar. Filmin öncesine düşen ilk hayatında, Matrix'ten birkaç bireyi kurtarır. Kahin'in kehaneti bu özgürleştiricinin alın yazısını tamamlamak için yeniden doğacağı yönündedir.

Matrix filmi O'nun, kendi kaderinin farkına varmak için birçok adım atmak zorunda kalan bir hacker olarak Neo ki-şiliğindeki ikinci hayatının hikâyesidir.

Filmin sonu O'nun üçüncü hayatına kısa bir bakış atar. Üçüncü hayat, Kahin'in kehanetinde söylediği gibi O'nun Matrix'i yok ettiği hayattır. Fakat bu olumsuz bir amaçtır, yalnızca 1999'un kasvetli dünyasının gerçekliğinin gerçek dünyada yeniden yaratımıyla sonuçlanacaktır. Öyleyse özgürleştiricinin olumlu amacı nedir?

Kurtarıcı mı, Öğretmen mi?

Matrix'ten kurtuluş, özgür olmayan hayatlarını kendinden memnun bir şekilde yaşayan insanların değil, özgür insanların yaratılışıyla olmak zorundadır.

Uyuyan insanlık, kölelerin hak edilmemiş mutluluğunu daha önce reddetmiştir.

Peki böyle bir kurtuluş bir Filozof Kral'ın yönetimi altında veya kadirimutlak bir kurtarıcının bizim lehimize eylemleriyle nasıl olanaklı olacaktır?

Neo, tıpkı Hıristiyan Mesih İsa gibi hayata geri döner. Fakat daha havalı; belki daha komik bir biçimde Neo, paltosu Süpermenin pelerini gibi savrulurken gökyüzüne uçar. Fakat Neo'nun son sahnedeki geriden duyulan konuşması başka bir yorum önerir: bu Kurtarıcı istisnai bir Süperman değil, fakat evrensel bir öğretmendir. Bir öğretmen olarak ötekilere nasıl onun gibi olunacağını göstermek için İsa öğrencilerine şöyle söyler: "(Bana iman eden] yaptığım işleri kendisi de yapacaktır. Hem daha üstünlerini de yapacaktır..." (Yuhanna 14:12). Yapay zekânın hâkim güçlerine hitap ederek O evrensel özgürleştirme görevinin sınırsız potansiyeli öğretme görevi olduğunu söyler: "Bu insanlara sizin onların görmesini istemediğiniz şeyleri göstereceğim. Sizsiz bir dünyayı göstereceğim.

Kuralların, denetimin, sınırların ve engellerin olmadığı, her şeyin mümkün olduğu bir dünyayı göstereceğim."

Sınırlan olmayan, her şeyin mümkün olduğu bir dünya, herkesin gerçekliği biçimlendirme, Matrix'i yönlendirme gücüne sahip olduğu bir dünyadır. Bu dünyanın var olabilmesi için egoizmin mağlup edilmesi ve insanların özünde bir birlik olduğu anlayışının benimsenmesi şarttır. Bu anlayış sayesindedir ki özgürlüğümüzü bulacak, en yüksek ideallerimizi gerekleştirmek için, ölüm korkusunu aşmak için içimizdeki kutsal güçlü bağlantıya geçeceğiz. "O" belki de ilk üstün insandır, fakat son olmayacak.

Sahne 4 Sanal Temalar

13

Yeraltından Notlar: Nihilizm ve Matrix

THOMAS S. HIBBS

Terminator filminden Yapay Zekâ'ya, "ruh" ve "bilinç" gibi terimlerin halk psikolojisi diye bir kenara bırakıp bırakmamaya dair felsefi tartışmalardan, klonlamanın, doğayla uğraşma biçimimizin ve teknolojinin içerinden hakkındaki politik tartışmalara kadar birçok konu, günümüz Amerika'sında hem yüksek, hem avam kültürü biçimlendiren konulardır.

1999 yapımı Matrix'te, halk kültürünün ve yüksek kültürün kaygılan ve ilgileri birleşmiştir. Matrix'te ne arasanız var: entelektüel olarak hırslı, ilginç bir kurgu; klasik peri masallarının postmodern yankıları, bilim kurgu filmleri için yeni standartlar belirleyen özel efektler, koregrafisi uzmanlarca hazırlanmış, teknik anlamda karmaşık dövüş sahneleri. Ne var ki film, hem kurguda hem içerdiği felsefi düşüncelerde, teknolojiye ve yapay zekâya hayranlık duyan bugünden değil, daha önceki bir dönemden faydalanmıştır. Film, birçok açıdan Aydınlanmacı modernlik hakkındaki eski tartışmaları yeniden gündeme getirir.

Aydınlanmanın teknolojik ilerleme vasıtasıyla doğaya hâkim olma çabası, tıpkı ihtiyatsız bir bireysel özgürlük övgüsünün, paradoksal bir biçimde bütün insanlığın bir şeffaflaştırılmasına sebep olması gibi, insanlığın değerinin düşürülmesi riskini taşıyor. Bu ve başka bir takım yollar yüzünden liberal modernlik, insanlığa daha önceki çağlarda ilham vermiş olan büyük soruların ve onu canlandıran arayışların sona ereceği, temel anlamdan veya nihai amaçtan yoksun bir insan varoluşu olan nihilizm için potansiyel bir kaynak olarak görülmüştür.

Dostoyevski, Aydınlanma Ütopyası ve Nihilizm

Aydınlanma modernliği ile nihilizm arasında zor fark edilir bir bağı sezmiş çok önemli düşünürlerden (örneğin Nietzsche, Toqueville ve Arent) en çok ihmal edilenlerden biri Dostoyevski'dir. Gele-lelim Matrix'te ele alınan meselelerin birçoğu ile Dostoyevski'nin Nietzsche'nin "kanın sesini" duyabildiğini iddia ettiği çalışması Yeraltından Notlar (1846) arasında çarpıcı benzerlikler vardır.

Yeraltından Notlar Rusya'ya giren batı Aydınlanma düşüncesinin belidi fikirleri üzerine zehir zemberek bir hicivdir. Dostoyevski'nin polemiklerinin hedefi, Çernişevski'nin insancıl sosyalizmin, romantizmin, faydacılığın ve akılcı egoizmin bir karışımını sergilediği Ne Yapmalı? kitabıdır. Lenin'in

kendi devrimci eğilimlerini desteklediği için itibar gösterdiği Çemişevski'nin metni, Fransız sosyalist Charles Fourier'in ütopyacı fikirlerini geliştirir.

Dostoyevski'nin yeraltı adamı, uygulamalı sosyal bilimlerinin onları bütün insani arzulan çizelgeleştirmeye, düzenlemeye ve tatmin etmeye muktedir kılmaya yardımcı olacağını iddia eden modern şehrin ütopik Aydınlanmacı tasarımcılarını yerden yere vurur.

Toplumun "akılcı" bir yeniden yapılanmasını protesto eden yeraltı adamı pis yeraltı hücresinde yaşamayı seçer.

Yeraltı adamı felç edici bir hiper-farkında olma durumundan mustariptir. Oysa "eylemin sağlıklı insanı" doğa yasalarının insan yasalarına uygulanmasında hiçbir sorun görmez (aksine bu yasalarda bir teselli bulur), aşın farkındalık yaşayan birey doğa biliminin mekanik belirlenimciliğiyle, insani düşünüp taşınma ve seçim yapma arasında bir uyumsuzluk bulur. Hiper-farkında olan birey doğal bilimin yasalarının "taştan duvarı"yla yüzleşir ve sonuç bir psikolojik "atalet"tir. Şöyle söyler:

Bilim insana... onun ne bir istenç ne bir heves olduğunu... gerçekte bir piyona tuşundan başka bir şey olmadığını... ve onun hayatını doğa yasalarının yönettiğini; yaptığı hiçbir şeyin asla kendi isteğinde göre değil, fakat... doğa yasalarına göre yapılmış olduğunu öğretir.

Sosyal bilimin amacı insani arzu ve seçim için bir logaritma oluşturmak ve insan hayatının gelecekte alacağı şekli öngörmektir. Böylece "dünyada hiçbir eylemci veya maceracı olmayacaktır." Böyle bir bilimin ve neyin akılcı sayıldığının karşısında yeraltı adamının protestosu olumsuz olmaktan, akıldışı özgürlük adına, aklı, sağlığı ve bilimi reddetmekten başka bir şey olamaz. Bu yüzden etkinlik yerine edilgenliği, toplum içinde olmak yerine yalıtılmışlığı, akılcı mutluluk arayışı yerine kini seçer. Fakat bu bile kendi kendini mağlup eden bir tutumdur; notlarında belirttiği gibi, "içimdeki kin (doğa yasalarına göre) "kimyasal bir buhrandan mustariptir."

Bununla birlikte yeraltı adamı dikkatli okuyucuya Aydınlanma' toplum biliminin karanlık bir olumsuzlamasından daha fazlasını önerir. Aydınlanma projesine içkin çelişkileri işaret eder. Yeraltı adamının kafasını meşgul eden

ve boyun eğmez ve felç edici bir diyalektiğin kaynağı olan ana çelişki özgürlükle ilgilidir.

Aydınlanma kuramcıları çeşitli dışsal otorite türlerinden özgürleşme vaadinde bulunur: ailevi, dini ve siyasi. Fakat aydınlanma teorisinin başta niyetlenmeyen sonuçlarından biri özgürlüğün yok edilmesidir. Buradaki sorun Dostoyevski'nin Ecinniler kitabındaki kuramcı Shigalyov tarafından kısa ve öz bir şekilde ifade edilir:

"Kendi verilerimle kafam karışıyor ve çıkardığım sonuç kendisinden yola çıktığım fikirle doğrudan çatışıyor. Sınırsız özgürlükten hareket edip, sınırsız despotizmde son buluyorum." Bu nasıl gerçekleşiyor? Özgürlüğün yok edilmesinin kaynaklarından biri, yeni ortaya çıkan sosyal bilimlerin yalnızca matematiksel ve mekanik doğa bilimlerinin ölçütlerine göre doğrulanabilir olanı gerçek kabul eden yöntemleridir. Diğer bir kaynak kuramın kolayca uygulanabilirliğine duyulan safdil inançtır. Teorinin uygulanması hem insan doğasının düzeltilmesini, hem toplunun temelden yeniden yapılanmasını gerektirir; işte projenin mecburi ve şiddet yüklü doğası bu şekilde açıklığa kavuşturulur.

Teori ve pratik arasındaki mesafe, Aydınlanma projesiyle ilgili daha derin bir güçlüğü gösterir. İnsan arzularını ortaya çıkarma ve düzenleme çabasında, insana akılcı bencil muamelesi yapmakla Aydınlama kuramcılara yanlış hesaplar yapmaktadır. Bir insan için iyi olanın akılcı bir incelemeyle ortaya çıkarılabileceğini ve bütün kötülüklerin eğitim ve siyasi yeniden örgütlenmeyle ortadan kaldırılabileceğini varsayarlar. Fakat yalnızca ilerlemeci medeniyet denilen şeye, genellikle, artan şiddet ve kan isteğinin eşlik ettiği gerçeğini değil, aynı zamanda insanların daha derin bir arzuya, "tam anlamıyla özgür istenç" arzusuna sahip olduğu gerçeğini göz ardı ederler. Yeraltı adamı kendi özgürlüğünü yaşamak için, bile isteye zararlı ve özyıkıcı olanı seçecektir. Bu noktada yeraltı adamı Nietzsche'nin insanların "istememektense, yokluğu isteyeceği" iddiasını daha önceden dile getirmektedir. Demek ki nihilizm, Nietzsche ve Yeraltından Notlar örneklerinde olduğu gibi kendinde bir amaç olmaktan ziyade, bir protesto, hazırlayıcı bir andır. Olumsuzlamanın, olumlamaya yol açacağı umut edilir. Böylece yeraltı adamı çağdaşlarının kuramlarını sadece tersine çevirip reddeden bir "anti-kahraman" olmak istemediğini itiraf eder. İstediği

şey "sadece yeraltı değildir, susuzluğunu çektiği şey daha farklı, tümüyle farklı, fakat asla bulamadığı bir şeydir. Sadece kötüler yeraltını ister."

Yeraltı adamında vücut bulan felç, kin ve nihilizm Aydınlanma Te-orisi'ne bir seçenek oluşturmazlar; tam aksine onun mantıksal sonucudurlar. Kitabın sonunda rakibine sataşırken şöyle söyler: "Senin yarı yola kadar taşımaya ancak cüret edebildiğini ben hayatımın sonuna kadar yaşadım" Dostoyevski'nin kitabı rakipleri tarafından (Jile getirilen teorilerinin polemiksel bir "reductio ad adsurdum"u (* reductio ad absürdüm: Bir varsayımın yanlışlığını onun mantıksal sonuçlarının saçma veya kendisiyle çelişkili olduğunu göstererek kanıtlama yöntemi) veya daha iyi bir şekilde dile getirirsek reductio ad nihilumudur.

Ne Ütopya Ne Nihilizm:

İnsan Hayatında Bir Arayış Olarak Matrix

Aydınlanmacı, akılcı proje, gerçek nedir, insan nedir ve özgürlük ve özbilgi (self-knowledge) ne ölçüde mümkündür sorularını sorar. Yeraltı adamının betimlediği üzere, toplum için Aydınlanma projesi, gerçek olan her şeyin niceliksel analiz karşısında çözüldüğü varsayımına dayanan modern matematiksel fiziğin bir uzantısıdır. Bu tür varsayımlar karşısında, insan özgürlüğü ve özbilgisi hayati bir hassasiyet kazanır. Matrix filminin başlangıç sahnelerini benzer bir problem belirler. Morpheus Neo'yu senin yalnızca bir "fazladan öz-imaja" sahip olduğun "bir bilgisayar programının içindeyiz" diye bilgilendirdikten sonra sorar: "Gerçeği nasıl tanımlıyorsun? ...beynin yorumladığı elektrik sinyaller." Matrix'in dünyası bir "sinirsel etkileşim simülasyonu" dünyasıdır. Dostoyevski'nin yeraltı adamının dile getirme biçimiyle "insanın kılcal analizi" insanın kendini tanımasının imkânını bizzat ortadan kaldıran şeydir.

Yeraltı olup olmadığı bir yana, köhne Nebuchadnezzar gemisi tıpkı yeraltı adamının hücresi gibi bir duygu bırakır. "Matrix'in sistemine giren", "korsan bir sinyal" ile çalışan gemi, teknolojik aygıtlarıyla bizzat küçük bir Matrix'tir. Fakat ne ne Matrix'teki insan birimlerin keyfini çattığı düşüncesiz ve safdil özgüvene, ne de Matrix'in Ajanlarının kadirimutlak ve otonom hâkimiyet duygusuna sahiptir. "Hakikat çölü"nde yaşayan isyancı grup, mevcut durumdaki görevlerine dair daha açık bir kavrayış kazanmak

ve geleceğe yönelik olumlu bir yönelim edinmek için insanlığın geçmişi hakkında kesin ipuçlarına ulaşmaya çalışır.

"Hakikat çölü"nü kurgulanmış, fakat daha rahat ve düzenli bir gerçekliğe yeğlemenin kendi bedelleri vardır. İlk olarak, bir insanın gerçek kabul ettiği şeyin bir uydurma, Morpheus'un açıkladığı gibi, "seni gerçeğe kör etmek için gözlerine bağlanan [bir] dünya" ve "kendi zihninin hapishanesinde" köle olma durumu vardır. Tıpkı Dostoyevski'de olduğu gibi, burada da yanılsamalı bir öz birlik, öz kontrol ve gelecek hâkimiyeti duygusuna eşlik eden yanlış bir özgürlük duygusu vardır. Daha yeterli bir özgürlük duygusu bir belirsizlik, bir iç bölünme duygusundan çıkar ve insanlığın daha karmaşık bir değerlendirmesine yol açar. Morpheus Neo'ya "dünyada bir şeylerin yanlış olduğu" duygusuna, "açıklayamadığın fakat hissettiğin" bir duyguya sahip olup olmadığını sorar. Her zaman bir şeylerin yanlış olduğu duygusuyla işe başlarız, eğer bu duygu iyice araştırılırsa, bir arayışı başlatır. Morpheus'un ifade ettiği gibi "bu bizi harekete geçiren sorudur -Matrix nedir?- Cevap, orada bir yerlerde ve eğer istersen seni bulacaktır."

"Cevap orada bir yerlerde", akla uzun zamandır gösterimde olup, çok tutulan X-Files televizyon dizisinin sloganı "hakikat orada bir yerde"yi akla getiriyor.

Her ne kadar X-files filminin ana öyküsü dünyanın yapay zekâlarca değil, uzaylılarca kontrolüyle ilgili olsa da, Matrix ile birçok ortak yana sahip. Her iki hikâye de, bazı bilinmez ve kötücül güçlerin -örneğin uzaylılar, karmaşık makineler, hükümet, bürokrasi veya bizzat teknoloji -gerçek dünyayı hayali bir dünyayla değiştirdiği korkularına oynar.

Fakat durum Matrix'ten daha kötüdür: çünkü köleleştiren tiran, sadece ortaya çıkarmak ve yok etme yollarını bulmak zorunda olduğumuz açıkça belirlenebilir, dış bir güç değildir. Aksine iktidar, kim ve ne olduğumuz büyük ölçüde belirleyecek şekilde bizim içimizde konumlanıp bizim aracılığımızla uygulanır.

Buradaki -doğal olarak nihilizmi üreten- tehlike, bir kez gerçeklikle temasımızı yitirdikten sonra, sonsuza dek bir yanılsama dünyasının içinde debelenme tehlikesidir. Eğer kurgulanmış bir evrenden dışarı çıkmamız için yeterli ipuçları yoksa, takatten kesen ruhsal bir bulantı yaşama, kim ve ne

olduğumuz, nereye gittiğimize dair bütün duygulan yitirme tehlikesi içindeyiz demektir.

Böyle bir durumun içinde ikilemin köklerine dair bir araştırma bir hakikat arayışının parodisi haline gelebilir. (X-Files filminin "gerçek orada bir yerlerde" sloganının yanında "hiç kimseye güvenme" ve "yalana inan" gibi sloganları kullanması ilginçtir.) X-Files dizisi üzerine zeki yorumlar yapan Ardtrienne Maclean'ın şöyle söylemektedir:

Scully ve Mulder hayatımızdaki her şeye televizyonla ve şimdi de bilgisayarlarla sızan kadirimutlak ve âlimimutlak güçlerce moleküllerine kadar, hem kelimenin gerçek anlamında hem mecazi anlamında yabancılaştırılmış / uzaylılaştırılmış, ele geçirilmiştir... Scully ve Mulder birbirlerine güveniyorlar... Ne var ki bildiklerini sandıklan her şey yanlıştır. Televizyon onlara içgörü sanatlarını öğretmiştir fakat bir bakış açısı oluşturmayı öğretmemiştir. Onları bir kimlik bulma arayışına göndermiş, fakat buldukları hiçbir şeye güvenmemelerini öğretmiştir. X-Files dizisinin medya tarafından harekete geçirilen ortamı, bütün dünyanın artık aynı yer olduğunu, her yere ulaşılabileceğini, onun aynı anda hem güvenli, hem tehlikeli, hem sınırlayıcı, hem özgürleştirici olduğunu ileri sürmektedir.

Her ne kadar Mclean'in X-Files dizisindeki arayış motifinin tamamen meyvesiz olduğu iddiası tartışılır olsa da, yaptığı betimleme, şovun karakterleri için gerçek bir olanağı yakalıyor. X-Files ile Matrix arasındaki kurgu benzerliklerini düşündüğümüz zaman, filmin karakterleri benzer bir kadere karşı korunmasız görülebilir. Gerçekten de insanın yabancılaşması ve onun doğruyu hayali olandan, kurnaz bir zekânın kurgusunu gerçeklikten ayırt etme yeteneksizliği üzerine böylesi kökten iddialarla başlayan anlatılar birbirine karşıt yönde iki riskle karşı karşıyadır: tuzaktan çıkmanın yolunu hiçbir zaman bulamamak ya da edebiyat ve kültür eleştirmeni Mark Edmunson'un "sözde aslanlık" halleri dediği yüzeysel çözümler önermek. Edmundson Nightmare on Main Street hakkındaki kitabında çağdaş Amerikan kültürünün iki tür anlatının arasındaki diyalektik savaşın yaylım ateşinde olduğunu söyler: ucuz ortaçağ gizemleri ve "aşkın olanın yüzeysel stratejileri". Bu ikisi de nihilizmi alt edemez: birincisi bizi onun batağına saplarken, ikincisi bir kaçış yanılsaması sunar.

Peki Matrix bu açıdan neleri başarıyor?

Filmin bu iki kutuptan da kaçınmak istediğine dair birçok kanıt vardır. Seçtiği alternatif yol özellikle insan özgürlüğü meselesini ele alış biçimde belirginleşir. Hayatlarımızın bizim için önceden kurgulanmış olduğu fikri özellikle özgürlük duygumuz ve kişisel kontrol açısından can sıkıcıdır. Neo Morpheus'un kadere inanıp inanmadığı .sorusuna yanıt olarak şunları söyler:

"Hayır... O zaman kontrol bende olmaz." Yalnızca bu konuşmadan değil, aynı zamanda Kahin'in onunla hafiften dalga geçmesinden Neo'nun güçten düşmüş bir özgürlük kavramıyla düşünüyor olduğu anlaşılır. Dışarı çıkmaya hazırlanırken, Kahin Neo'ya, ona açıkladığı sert hakikatleri hatırlayacağını söyler: "Kadere inanmadığını hatırlayacaksın. Hayatının kontrolünün sende olduğunu." Fakat Morpheus'un kader dediği şey Matrix'in özgürlüğü yok etmesiyle aynı şey değildir. Morpheus'un kader nosyonu bir insanın kendi hayatını tümüyle kendinin kontrol etmesi sığ özgürlük kavrayışıyla, sürekli belirlenim arasında bir yerdedir. Morpheus'un bütün ömrü boyunca aradığı O olarak Neo'ya gönderimlerinde, kaderin aslında bir tür önceden görme olduğu imaları vardır. Morpheus, Kahin'in bir kehanetinin "Matrix'ten özgür olacak bir adamın dönüşünü öngördüğünü" açıklar. Kaderin güçleri veya etkili önceden görme arasındaki ilişki ne olursa olsun, insan seçiminin gücü akıllıca belirlenmeden bırakılmıştır. Bu meselede filmin belirsizliğinin en iyi örneği, Cypher'ın Neo'nun "fişini çekip" böylece onu öldüreceği sahnede görülür.

Alaylı bir tonla eğer Neo O ise, bir mucizenin onun planlarını bozup Neo'nun ölmesini engellemesi gerektiğini söyler. Tam bu anda direnişin başka bir üyesi tarafından öldürülür.

Kuşkusuz özgürlüğün paradoksları üzerine çok az insan düşünmüştür.

Dostoyevski'nin yeraltı adamı, ütopya dünyasındaki çelişkiler, Cypher karakterinin Matrix'te cisimleştirdiği çelişkiler üzerine düşünür. Filmin bir sahnesinde Cypher ihanet eder ve direniş yoldaşlarının fişini çekmeye başlar.

Bunu onun yaptığı ortaya çıktığında, Matrix'e geri döndüğünü, Morpheus'un ona söylediklerini yapmaktan bıktığını ve Matrix'in "daha gerçek" olduğunu kabul eder. Bizzat Morpheus birçok kişinin "umutsuz bir

biçimde sisteme bağlı [olduğunu] ... ve onu korumak için savaşacak"larını öngörmüştür. Cypher bilinçli olarak istençten vazgeçmeyi, rahatlık, güvenlik ve mücadele etmeme uğruna özgürlüğünü terk etmeyi seçer.

Morpheus Matrix'in "bilgisayarların ürettiği bir düş dünyası" olduğunu ve bu bilgisayarların amacının insanları "kontrol altında tutmak" olduğunu açıklar.

Projeleri "insanları akülere dönüştürmektir." Burada Dostoyevski'nin hicvettiği ve insanı "bir piyano tuşuna" benzeten kuramcılarla çarpıcı bir benzerlik söz konusudur. Bu imge büyük olasılıkla Fransız maddeci Aydınlanma felsefecisi Denis Diderot'tan almıştır. Diderot 1769 yılında şunları yazmıştır: "Bizler duyuları ve belleği olan birer aygıtız. Duyularımız çevremizdeki doğanın çaldığı, sık sık kendi kendine çalan piyano tuşlarıdır."

Daha sonra Ajan Smith Morpheus'un Matrix'in projesine dair betimini doğrular ve belirginleştirir. "Milyarlarca insan... bihaber yaşıyor," der. Acı çekmenin olmadığı bir dünyayı kurmaya çalışan ilk tasarım planının insanlar tarafından reddedildiğini itiraf ederken, yeraltı adamının görüşlerine, yani özgür varlıkların acı çekme gerekliliğine katılır. "İnsanlar," der Ajan Smith, "gerçekliği mutsuzluk ve acı çekmeyle tanımlıyorlar." Fakat Ajan Smith ve arkadaşları ütopya tasarımcılarının insan hayatının bir sıkıntı, hatta bir hastalık olduğu görüşünü paylaşır. Ajan Smith "insanlar tıpkı bir virüs gibi yapılmaktadır... ve biz çaresiziyiz" der. Bu sözler yeraltı adamının düşmanlarına atfettiği, aklın söylediklerini gerçekleştirmek için bizzat insan doğasının düzeltilmesi gerektiği inancını yankılar. Tıpkı bütün ütopyacı kuramcılar gibi Ajan Smith'te ilerlemeye inanır. Şöyle der: "Bu evrimdir, Morpheus, evrim; gelecek bizim dünyamızdır."

Kendinin farkında olma ve özbilginin yokluğuyla ilgili olarak başka paralellikler de ortaya çıkar. Yeraltı adamına göre, kuramcılar öz-bilgiden yalnızca başkalarım değil, kendilerini de mahrum bırakırlar. Eğer azıcık özfarkındalık sahibi olsalardı, onlar da atalete kapılırlardı. Morpheus Neo'ya "Matrix sana kim olduğunu söyleyemez," der. Acaba insanın kendi hakkındaki bilgi eksikliğinin, insanlığın Yapay Zekâ'-nın doğmasına sebep olan köklü kibir eylemine dair içerimleri de var mı? Morpheus, Matrix'in

kaynağını anlatırken ütopyacılığa göndermede bulunur. Yirminci yüzyılın başında "bütün insanlığın birlik" olduğunu ve yapay zekâyı bu birliğin yarattığını söyler.

Burada, Matrix'in insanlık betimi, korku türünün klasik hikâyesini çağrıştırır.

Frankenstein'ın protipi olduğu bu hikâyeye göre, bilimin yaratıcı hırsları, kontrol edemediği ve sonunda onu yaratana düşman kesilen bir canavar yaratır.

Fakat Matrix, yaratık, Yapay Zekâ, üstünlüğü ele geçirdikten sonra insanlığın bilinçsiz hatasını tekrar etmeye lanetlenmiş gibidir. Matrix'in kendisi de toplumsal yeniden yapılanma ütopyacı şemayla uğraşmaktadır. Bu fasit daireden çıkış yolu nedir?

Matrix'ten Kaçmak:

İnsanlığın mı Teknolojinin mi Zaferi?

Cevap, Neo karakterinin film boyunca yol aldığı özgürlüğün karmaşık bir kavramıyla çok ilişkili görünmektedir. Ne var ki işte tam bu noktada filmin çıkardığı sonuç fazla hırslıdır. Buradaki sorunun bir kısmı, Matrix'in, Hollywood'a özgü süper kahramanın bütün kötüleri yok ettiği tipik aksiyon film sonunu seçmiş olmasından kaynaklanıyor. Elbette Matrix'in teknik başarısı sayesinde son, Die Hard ile Terminator türü filmlerden daha yaratıcı ve örtük.

Yine de film, isabetli bir şekilde, kurgu ve karakter sanatından ziyade özel efektleriyle övüldü. Neo filmin sonunda sıradan insan bedeninin sınırlarını aştığında ve çizgi roman kahramanlarına özgü güçlerini kullanmaya başladığında, ileri sinema tekniği, Neo'nun Matrix'le savaşına hazırlanmak için geliştirmek zorunda kaldığı insani özellikleri gölgede bırakır.

İnsanlığın kaderinde oynadığı role direnmiş ve sonra yavaş yavaş kabul etmiş biri olarak Neo son sahneye kadar hayli korunmasız görünür. Matrix'e karşı savaşmayı seçtiğinde bile, sonucun ne olacağı bilinmez. Metro'da Ajan Smith'le dövüştüğü sahnede vurulur ve görünüşe göre ölür. Trinity

Kahin'in O'na aşık olacağına dair kehanetini hatırlatarak "Ölmüş olamazsın, çünkü seni seviyorum,"

der ve Neo'-yu öper. Neo hayata döndüğünde onu azarlar. "Şimdi, ayağa kalk! "her ne kadar Neo ile Trinity arasındaki yakınlaşmanın arttığını film boyunca hissetsek de, ilişki bu türden dramatik bir ağırlığı taşıyacak kadar sağlam değildir. Burası filmde ciddi bir kusurdur. Niçin? Matrix filminde nihilizm tehlikesinin üstesinden gelmenin yolu, belirgin bir şekilde insani özelliklerin ve yaşama biçimlerinin iyileştirilmesinden geçmektedir. Bu özelliklerin merkezinde sadakate, sevmeye ve özveride bulunmaya yetenekli, birbirinden ayrı bireyler olarak insan vardır. Neo, Trinity ve Morpheus karakterleri karmaşık, farklı ve tamamlayıcı iken, Matrix'in ajanları kişilik dışı, türünün prototipi ve birbirleriyle değiştirilebilirdir. Perdede en çok gördüğümüz ajanın isminin Smith(* Takma adı çağrıştırır) olması anlamlı değil mi?

Filmi insani unsurları önemsiz göstermesinin kusurları neler olursa olsun, Neo'yu hayata döndüren şey Trinity'nin aşkıdır ve üstelik bu, onun üstün insani yetenekler sergilemesinin hemen öncesinde olur: Mermileri havada durdurur, yer çekimi yasasını aşar; bedenlerin katılığına karşı gelir ve Ajanın bedenine girip onu patlatır.

Matrix'in Ajanlarıyla yaptığı çok önemli bir savaşı kazanmış olan Neo, onları her şeyi bütün insanlara açıklayacağına ve onların belirsiz ve kestirilemez bir dünyaya gireceklerine dair uyarır. "Orada olduğunuzu biliyorum. Artık sizi hissedebiliyorum. Korktuğunuzu biliyorum. Bizden korkuyorsunuz. Değişmekten korkuyorsunuz. Geleceği bilmiyorum. Her şeyin nasıl sona ereceğini söylemek için gelmedim... bu insanlara sizin görmesini istemediğiniz şeyleri göstereceğim...

sınırların ve engellerin olmadığı... her şeyin mümkün olduğu bir dünya göstereceğim. Buradan nereye gideceğimiz ise, size bıraktığım bir seçim." Burada Matrix'in süregiden direnişi değil, ama köle olan insanların muhtemel karşı çıkışları görmezden gelinmektedir. Cypher'-ın verdiği ders unutulmuş gibidir.

İnsan ayrıca filmin o kadar zaman harcayarak geliştirdiği karmaşık özgürlük kavramını, insanın otonom, öz yaratıcı olduğu yüzeysel özgürlük

tanımına feda mı ettiğini, yoksa Edmunson tarafından tarif edilen sözde aşkınlık hatasına mı düştüğünü merak ediyor. Aslına bakılırsa, Neo'nun buradaki kehaneti, Morpheus'un birlik halinde insanlığın yaratıcılığının zirvesine erişerek yapay zekâyı yarattığı yirminci yüzyılın sonundaki insanlık kokuyor. Neo bilmeden başka bir ütopya mı vaat ediyor?

Elbette bir Hollywood filminden netlik ve tutarlılık beklemekle fazla şey bekliyor olabiliriz. Fakat bu film, son zamanlardan hatırladıklarımız arasında en fazla felsefi ağırlığa sahip olandır. Gerçekten de bizi felsefi bir şölene davet eder gibidir. Bu durum, filmin sonunda söylenenleri daha bir düşkırıcı hale getiriyor. Yavan klişelerle dolu bu ifade Matrix'ten ziyade Neo'nun Mükemmel Maceraları adlı bir filme yakışırdı. Ne yazık ki son, Hollywood'ın her zaman ağır basan bir dürtüsüne yenilmiş: filmin devamını yapmak.

14

Acı Hapı Yutmak:

Matrix'te Varoluşsal Otantiklik ve Bulantı

JENNIFER L. MCMAHON

Filmin başlarında ana karakter Neo, varoluşsal bir seçimle karşı karşıya kalır.

Seçim, kelimenin gerçek anlamında bir hap seçimdir. Neo'ya haplar Morpheus karakteri tarafından verilir; aynı karakter ona, var olduğuna inandığı dünyanın, onu "hakikate kör etmek için gözlerine bağlanmış" bir dünya olduğunu söyler.

Mopheus Neo'ya kırmızı hapı seçerse eşyanın gerçek tabiatının gözler önüne serileceğini, fakat mavi hapı seçerse dünyanın değişmeden kalacağını söyler. Zıt etkileriyle haplar, Neo'nun uykusundan uyanmayı veya düş görmeye devam etmeyi seçebileceğini temsil eder. Böylece, Neo'nun kırmızı ve mavi hap seçimi, dürüst bir şekilde yaşamak ile cehalet içinde yaşamak arasındaki varoluşsal seçimi sembolize eder. Neo kırmızı hapı seçer ve hikâye başlar.

Bütün varoluş felsefecileri Neo'nun dürüstlük ve cehalet veya gerçek ile yanılsama arasında yaptığı seçimlerden uzun uzun söz eder. Bununla birlikte bazıları farklı terimler kullanır, bu seçimi otantik ile otantik olmayan arasında bir seçim olarak tarif ederler. Varoluşçular otantikliği, bir bireyin insanlık durumunun gerçek tabiatının farkında olması durumu olarak tarif eder.

Otantik olmama ise tersine, bireyin ya gerçekliğin hakiki tabiatından habersiz olduğu veya bunu inkâr ettiği durum olarak tanımlanır. Varoluşçu görüşe göre, varoluş, herhangi bir içkin amaca veya önceden belirlenmiş bir tasarıma sahip değildir.

Varoluşçular insanların dünyaya düzen ve anlam atfettiğini ileri sürer. Bunun getirdiği özgürlüğü, atfetmenin sorumluluğunu ve bunun uyandırabileceği kaygıyı vurgular. Varoluşçu felsefecilerin tartıştığı ortak temalar, saçmalık, yabancılaşma ve sahiciliktir. Neo'nun seçimi bu maddelerden birkaçını içerirken, en açık bir biçimde o, sahici ve sahici olmama arasında yapılan bir seçimdir.

Varoluşçu felsefeciler sahicilik ve sahici olmamayı tartışırken, sahici olmayı yeğleme eğilimindedirler. Örneğin Albert Camus, Martin Heidegger ve Jean-Paul Sartre gibi felsefeciler sahiciliği açık bir biçimde sahici olmamaktan üstün tutarlar.(* İtiraf etmek gerekirse, Heidegger'in Varlık ve Zaman'daki "Dasein'ın sahici olmaması daha az veya daha düşük bir varlığı işaret etmez" (Being and Time, Albany: Suny Press, 1996), s.20) ifadesi Heidegger'in fiilen otantikliği olmamaya tercih edip etmediği sorularına yol açmıştır. Bununla birlikte, öyle görünüyor ki bu sav, otantik olmanın ve olmamanın kategorik olarak birbirinden farklı şeyleri işaret etmekten ziyade, aynı varlığın iki farklı kipliğini göstermesine kanıt teşkil eder görünüyor. Dikkat edilmesi gereken nokta, otantik olma ve olmamanın aynı varlığın iki ayrı kipliği olduğunu söylemenin, Heidegger'in bunlardan birini üstün kiplik olarak düşünmesini dışlamadığıdır.

Heidegger'in otantik olmayanın olumsuz tanımı, onu daha aşağı gördüğünü gösterir.) Bu kişiler felsefi çalışmalarında otantik olmamayı olumsuz terimlerle tarif etmişlerdir. Sartre otantik olmamaya kötü inanç demektedir. Camus onu entelektüel intihar olarak tarif eder. Heiddegger otantik olmayan bir hayat sürmenin, yalnızca "bütün olanakları düzleştirmek" (Varlık ve

Zaman s. 119) ile kalmayıp "böylesi olanaklara son verdiğini" (s. 181) ileri sürer. Bu varoluşçu felsefeciler sahici bir hayat tarzını "cesur ve soyluluk dolu", yanılsamalardan azade olarak tarifeden Tuhaftır, varoluşçuların otantik olanı tarif etmek için kullandıkları olumlu terimlere karşın, ona yaklaşan veya ulaşan karakterlerin edebi portreleri insanı bunalıma sürüklemese bile, cesaret kincidir. Otantik olmayan karakterler huzurlu bir cehalet içinde betimlenirken, otantikliğe yaklaşan karakterler kaygılı, yabancılaşmış ve delilik sınırında resmedilir. Bu betimlerin merkezi yerinden dolayı, varoluşsal yazın, otantikliğe doğru hareketin kaygı, toplumsal yerinden çıkma ve bazen delilik getirdiğini ima eder görünüyor. Bu sonuçlar ışığında insan, otantik olanın otantik olmayana gerçekten de yeğlenip yeğlenemeyeceğinden kuşkulanıyor. Otantik olma her ne kadar insanlık durumunun farkında olma olsa da, belki gerçek mutluluk cehalettedir. Belki mavi hapı seçmek daha doğrudur. Aşağıdaki bölümlerde otantik olma ile otantik olmama durumunu, her birinin getirdiği faydalan ve yükleri inceleyeceğim. Matrix'i ve Sartre'ın Bulantı eserini, bu çalışmalardaki karakterler her iki durumu çok iyi resmettiği için, tezlerimi desteklemek için kullanacağım. Bu makale esasta otantikliğin cazibesini sorgulayarak, otantiklik lehine bir savla sona erecektir. Otantikliğin faydalarının yüklerinden daha fazla olduğunu ve bu durumda kendine özgü bir huzura ulaşmanın mümkün olduğunu iddia edecek, kırmızı haptan yana tavır alacağım.

Mavi mi Kırmızı mı?

Sahicilik ve Cehalet, Neo ve Cypher

Matrix, tıpkı klasik varoluşçu yazın gibi, hem otantikliğin nahoş sonuçlarını hem de otantik olmayanın çekiciliğini resmeder. Bu film, bilgisayarların dünyayı yakıp yıkan uzun savaşlardan sonra yeryüzüne hâkim olup ve insanları enerji kaynağı olarak köleleştirmiş olduğu bir geleceği resmeder. Matrix, enerji tüplerinden oluşan, karmaşık, devasa bir sistemde tutsak edilmiş insanlardan, hem daha fazla enerji almak hem onları mutlu etmek için bilgisayarlar tarafından inşa edilmiş olan sanal bir gerçekliktir. Matrix içindeki milyonlarca insan (yeryüzünün hâkimi bilgisayarlara enerji üreten, hareketsiz birer pil olarak) kendi gerçek durumlarından habersiz, mutluluk içinde yaşarken, birkaç insan bu sistemin dijital yanılsamalarından

özgürdür. Tutsak arkadaşlarından farklı olarak bu insanlar, insanlığın otantik durumunun farkındadırlar. Matrix'in tahakkümünü yıkmak için bir direniş kuvveti oluştururlar. Bunun bir sonucu olarak onları yok etmek isteyen bilgisayarlardan kaçarak yaşarlar. Matrix her ne kadar birçok başka felsefî içerime sahip olsa da, Neo karakterinin özgürleştirilmesi ile Cypher karakterinin yaptığı seçim burada ele alınan otantiklik konusunu ilgilendiriyor.

Neo karakteri otantik olmaya doğru hareketin ve bunu başarmanın acısını resmeder. Doğumundan beri Matrix'te rahat içinde yaşamış olan Neo, kendini içinde bulduğu gerçeğin bir yanılsama olduğundan habersiz olarak var olur. Fakat daha sonra, Morpheus ve diğer isyancı takımının yardımıyla tutsaklığından kurtulur. Tüpünden kurtarılan Neo, Platon'un mağarasından kurtulan mahkûm gibidir. O da cehaletten aydınlanmaya getirilmiştir. Tıpkı mahkûmun zincirlerinden kurtulması gibi, Neo'nun da cehaletten kurtulması acı vericidir.

Hem fiziksel hem de zihinsel acı yaşar. Neo'nun gözleri acır, çünkü onları "daha önce hiç kullanmamıştır." Bir ömür süren tutsaklığı yüzünden kasları gelişmemiştir. Sahiden de kasları öyle zayıf düşmüştür ki, hareket edebilmek için yeterli güce kavuşması için kasları elektrikle uyarılır. Neo'nun yaşadığı fiziksel acı ne kadar yüksek olursa olsun, belli ki psikolojik acının yanında bir hiçtir. Öyle ki, Morpheus psikolojik travma dayanılmaz düzeyde olduğu için yetişkinlerin Matrix'ten kurtarılmasının nadir olduğunu itiraf ederek Neo'dan özür diler. Matrix'in sanal dünyasından kurtarılmış olan Neo, sonunda, gerçek olduğuna inandığı her şeyin bir yanılsama olduğunu kabul etmek zorunda kalır.

Daha kötüsü, Morpheus'un ona "hakikatin çölüne hoş geldin" dediğinde, Neo gerçekliğin şimdiye kadar hayal ettiğinden çok daha korkunç olduğunu fark eder.

Neo'nun deneyimi onun dünya kavrayışını alt üst eder. Yönünü şaşırtır, acı çektirir, şimdiye kadar istemiş olduğundan daha fazla sorumluluk -daha fazla hakikat- verir. Neo Matrix'ten geç kurtarılmış olsa da, Cypher genç yaşta kurtarılmıştır. Bu yüzden hayatının büyük bir kısmını insanlık durumunun gerçek doğasının farkında olarak yaşar. Filmde, cehaleti seçen Cypher, otantik olmayanın cazibesini temsil eder. Dokuz yıl

yeraltında çok zor koşullarda, sürekli yok edilme korkusuyla ve durumunu düzeltmeye dair çok az bir umut ışığıyla yaşamış olan Cypher, bu varoluşa daha fazla katlanamayacağını keşfeder. Sonuç olarak, bütün belleğinin silinmesi ve bedeninin tekrar Matrix'e dönmesi karşılığında, Morpheus ve isyancı yoldaşlarının hepsini ele verir. Onun dönüşünü ayarlayan Ajan Smith'le gittiği bir sanal akşam yemeğinde, Cypher seçimini açıklar: "Bu bifteğin var olmadığını biliyorum. Onu ağzıma koyduğumda Matrix'in beynime onun sulu ve lezzetli olduğunu söylediğini biliyorum. Dokuz yıl sonra neyin farkına vardım biliyor musun? Cehalet mutluluktur."

Her ne kadar Cypher'ı seçiminden dolayı kınasak da, onun duygularını anlayabiliriz. Karşı karşıya kalmış olduğu kıyametimsi gerçek, bırakın kabul etmeyi hayal etmesi bile zor. Şunun şurasında, aramızdan kaçı gerçekten yeraltı pasajlarında sürekli öldürülme korkusuyla her gün, ama her gün aynı lapayı yemek ister? Cypher Matrix'in sanal dünyasına dönmek için otonomi, dürüstlük ve sahici tecrübe ve insani bağlantı fırsatlarından vazgeçerken, seçimi, otantikliğe eşlik eden rahatsızlık ve kaygıdan onu koruyacaktır. Onun yerinde olsaydık, biz de yanılsamayı seçebilirdik.

Sartre, Varoluşa Katlanmak

Varoluşçu Jean-Paul Sartre Bulantı adlı kitabında, otantikliğin katlanılmaz olması, otantik olmayanın kendini bir sığınak gibi sunması için şartların bilim kurgudaki gibi olmak zorunda olmadığını gösterir. Matrix'teki şartlar ve karakterler olağanüstüyken, Sartre'ın romanı bir adamın, varoluşun onun sandığı gibi olmadığını keşfedişini anlatır. Bulantı kitabının ana kahramanı Roquentin, istemeden gerçekliğin hakiki doğasının bilincine varır. Neo'nun fantastik becerilere sahip olduğu ve esasen bir kurtarıcı olarak sıralandığı yerde, Sartre Roquentin'in farkındalığını en ince ayrıntısına kadar anlatmayı seçer. Roquentine hiçbir iddiası olmayan bir tarihçidir. Kitaplar yazar, kafeteryaları dolaşır. Fransa'da, 1930'ların tekdüze bir kentinde yaşar. Orta hallidir. Küçük ve önemsiz bir evi vardır. Gerçekten de, Roquentin'e dair tek olağanüstü şey, aşın derecede kızıl saçlarıdır. Aynı şekilde bu ortalama adamın aydınlanması onu jelatinsi bir sıvının içinden çıkaran uçan bir makine tarafından değil, kumsalda eline aldığı bir çakılın tiksinti ve dindirilmez bir korku başlattığı sıradan bir tecrübeyle başlatılır. Bu tecrübenin kendinde uyandırdığı rahatsızlığı üstünden atamayan Roquentin,

"bana bir şeyler oldu," der. (s.2). Bununla birlikte taşa olan tepkisini "geçici bir delilik anı" diye önemsemememeye çalışır.

Daha sonra yaşadıkları Roquentin'i -ve okuyucuları- onun aklını kaybedip kaybetmediğini merak etmeye iter.

Fakat daha sonra öğreneceğimiz üzere Roquentin'in çakıl taşıyla yaşadığı şey sadece bir başlangıçtır. Roquentin'in durumu iyileşmez, aksine kötüleşir.

Gerçekten de, tuhaf olan tekdüze varoluşu bir halüsinasyona dönüşürken, tuhaf, hayatının hâkim yaşantısı haline gelir. Tıpkı Neo'nun kırmızı hapı yuttuktan sonra yaşadığı gibi, Roquentin'-in algılan giderek çarpıklaşır. Örneğin selamlaşmak için bir arkadaşının elini sıkarken, birdenbire korkuyla o eli bırakır, çünkü "beyaz, şişman bir solucan" tutmuş gibi hissetmiştir. Benzer bir biçimde bir kapı tokmağına uzandığı zaman korkuyla dona kalır, çünkü sanki kapı tokmağı da "bir tür kişiliğe sahipmiş gibi" onu tutuyordun Bu tecrübeler Roquentin'in gerçekliğe duyduğu güveni sarsar, ve "hiçbir şey, hiçbir şekilde kanıtlanamaz," (s.13) sonucuna varır. Kıyafetlerini düzeltmek için aynaya baktığında, burada bir rahat bulamaz. Rahat bulamaz, çünkü baktığı "yüzden hiçbir şey anlamamaktadır" (s. 16). bunu yerine "bitkisel dünyanın saçaklarında, sümüksü hayvanların düzeyinde... açan ve terk edilmişlikle çırpınan renksiz bir et parçası" görür (s.17). Aynı şekilde, Roquentin eline baktığında, bir yengeç görür, gördüğü şey öyle katlanılmazdır ki eline bıçak saplar (s.100).

Bu yaşadıklarının sonunda Roquentin'in hayatı yaşanmaz hale gelir. Düzenini ve sürekliliğini yitirir. Roquentin hayatının "kesikli [ve] tutarsız" (s.5) hale geldiğini söyler. Kaygılı bir şekilde "hiçbir şey doğru gelmiyordu; kolayca değiştirilebilecek mukavva bir dekorun içindeymişim gibi yaşıyorum" (s.77) der. Bu algılar onun daha önceki kavrayış biçimlerini yıktıkça, Roquentin'in etrafındaki dünya çözünür. Örneğin, tramvayda giderken, Roquentin, koltuğun minderi bir hayvan cesedinin su dolu göbeğine dönüştüğünde sakinleşmeye çabalar. Acı çeker, çünkü "şeyler isimlerinden ayrılmıştı.

Oradaydılar; tuhaf, inatçı. Ve onlar hakkında herhangi bir şey söylemek ...

komik görünüyor. Şeylerin, ismi olmayan şeylerin tam ortasındayım... savunmasız" (s.125). Roquentin'in tecrübesi, tahmin edebileceğiniz üzere onun kendini daha fazla yalıtık, yönünü şaşırmış ve "kaygı yüklü" hissetmesine neden olur. (s.55).

Bulantı'nın sonunda, Roquentin gerçeklikle olan temasını yitirdiğini düşünürken, aslında, doğru tabiatının farkına varmaya başladığı açıklık kazanır. Sartre'ın da açıkça ifade ettiği gibi Roquentin'in tecrübelerinin gösterdiği şey, "şeylerin farklılıklarının, bireyselliklerinin yalnızca bir görünüş, bir yüzey (s. 127) olduğudur. Roquentin'in tecrübeleri ona "açıklamalara ve akla ait dünyanın varoluş dünyası olmadığını" öğretir (s. 129). Ona dünyaya içkin olduğumuzu düşündüğümüz düzenler ve değerler ile kendinde şeyler, gerçekte "onların yüzeyinde gördüğümüz zayıf gönderim noktalandır" (s.127). Bulantı kitabında Roquentin, insanoğlunun, özsel düzen ve anlamdan yoksun bir dünyada var olduğu -ve bu dünyaya tutsak olduğu- istenmeyen ve aşırı gerçeğiyle yüzleşir. Sartre Varlık ve Hiçlik kitabında belirttiği üzere, insan, bizzat yaratan olmasa da, dünyanın düzenini ve amacını ona verendir. Bilincinin yapılandırıcı faaliyeti olmadan dünya belirlenemez bir bütünlük, korkunç, farksız bir bütün olarak var olur. Ceviz ağacının altında "[bu] Dünya, çıplak Dünya birdenbire kendini" Roquentin'e gösterir (s. 134). Onu buna iten daha önceki tecrübelerinin de yardımıyla Roquentin, nihayet varoluşun gerçek tabiatının tümüyle farkına varır. Gerçeklik olarak kabul ettiği düzen ve amacın, onun üzerine konmuş yapma bir bilinç olduğunu anlar. Hakikatin ortaya çıkması onu rahatlatmaz, aksine ona şunu söyletir, "Bu düşmüş dağınıklıktan nefret ediyordum, [varoluş] yığılıyor, yığılıyor, gökyüzüne varıyor, her şeyi jelatinsi yüzeyiyle dolduruyor... öfkeyle bu artığı, bu saçma varlığı kusmaya çalıştım."

(s. 134) Varoluşun gerçek doğası karşısında bulantı yaşayan Roquentin, varoluşu, onu hem tiksindiren hem "korkutan" (s. 160) "dağınık bir acı çekme" (s. 174) olarak tarif eden Otantiklik:

Ondan İğrenme ve Lehine Bir Sav

Hem Matrix'te hem de Bulantı'da ana karakterler insanlık durumunun gerçek tabiatı hakkında bir farkındalık kazanırlar. Bu örneklerin gösterdiği gibi, bu farkındalık hoş bir şey değildir ve farkındalığın getirdiği gerçek dirençle karşılaşır. Morpheus Neo'ya "Sana kolay olacağını söylememiştim,

hakiki olacağını söylemiştim," dediği zaman, otantikliğin yükünün varlığını tanır. Bu yükten kaçma arzusunun sadece Cypher'ın Matrix'e dönme arzusunda değil, aynı zamanda Mouse'un sanal kırmızılı kadına duyduğu hayranlıkta ve Neo'nun Matrix'e tekrar girdiğinde yaşadığı erişte yemeğine duyduğu nostaljik arzuda açık bir şekilde kendini gösterdiğine tanık oluruz.

Daha önemlisi, hem Matrix hem Bulantı otantikliğin, onun açığa çıkardığı hakikatin yenilir yutulur olmamasından değil, fakat aynı zamanda otantik olmamanın ana kural olmasından dolayı zor olduğunu resmeder. Her ikisi de otantik olmayanın hâkimiyetini psikolojik direnme ve toplumsal telkine bağlar.

Roquentin ve Neo tecrübelerinin kanıtladığı gibi, gerçekliğin hakiki tabiatı, herkesin görmek isteyebileceği bir şey değildir. Aksine, varoluş, inkâr etmeyi tercih edeceğimize dair sayısız fenomene sahiptir. Ölüm, acı çekme ve anlamsızlık bunların aşikâr örnekleridir. Birçok insan varoluşun bu yanlarını kabul etmekte güçlük çeker. Gelgelelim, otantiklik sadece kendimizi rahat hissettiğimiz gerçeklerin değil, her türden gerçeğin kabulünü zorunlu kılar.

Varoluşçular otantik olmayanın yayılıcı [pervasive] olduğunu söyler; çünkü birçok insan varoluşun sert gerçeklerini öğrenmek istemez. Aksine, insanlar hayat hakkında devasa çeşitlilikte yalanların rahatlığını tercih eder. Bu yalanlar temel metafizik küçük yalanlardan kendimize anlattığımız küçük hikâyelere kadar çeşitlilik gösterir, fakat hepsi duymak istediğimiz yalanlardır. Matrix'in resmettiği gibi, Kahin'in "Kendini Bil" yasasına rağmen, birçok insan olgulardan kaçmayı ve tasarımı kendilerine -veya başka birine- ait bir "düş dünyasında" yaşamayı tercih eder.

Toplumsal telkin, tıpkı psikolojik direnç gibi, otantikliğin önünde güçlü bir manidir. Varoluşçuların açıkladığı gibi, birçok insan dünyanın kendilerine görmesi öğretilen şekilde var olduğuna inanmaya öyle şartlanmışlardır ki, herhangi başka bir seçeneğe direnirler. Bu telkin ve onu değiştirmeye duyulan direnç otantiklik arayışının cesaretini kırır, onu yabancılaştırır, deliliğe doğru bir hareket gibi görünmesini sağlayarak daha imkânsız hale getirir.

Otantik olmayanın hâkimiyeti, öncelikle otantikleşen bireyden çoğunluğun iyi geçinemediği şeyleri anlamayı kabul etmeyi talep ettiği için, otantikliğe doğru hareketi yabancılaştırıcı kılar. Morpheus'-un işaret ettiği üzere, "birçok insan fişten çıkarılmaya hazır değildir." Birçok insan otantikliğe hazır değildir; çünkü hayat hakkında sahip oldukları ve ötekilerle paylaştıkları rahat yanılsamaları kabul etmeye şartlanmışlardır ve psikolojik olarak bunlardan vazgeçmeye hazır değillerdir. Sonuç olarak, insanların çoğu otantikliğe bizzat direnir veya ona yönelmiş görünen herkesi yalnız bırakır. Bu direniş Bulantı romanında Roquentin'in uzlaşmaz tedavisinde ve Matrix'teki devrimci çabalan etkin bir şekilde baltalayan tutsak insanların ıralanmasında açık bir biçimde görülür. Roquentin'in dile getirdiği gibi, "[birçok insan] için aynı şeyleri ötekilerle aynı şekilde düşünmek önemlidir."

(s.8). Otantik olmayanın yayılıcılığı yüzünden, insanlık durumunun dürüst bir farkındalığına doğru kayan insan, ötekilerin desteğini tam da en çok ihtiyaç duyduğu anda yitirir. Gerçekten de her yerde mevcut gibi görünen başkaları gibi olma arzusu ve "aykırı" davranışa yönelik toplumsal yasaklar birçok insanı otantikliğe ulaşmaktan sonsuza kadar alıkoyacak güçtedir.

Otantikliğe yöneliş, korkunç doğrulan keşfetmiş olmanın, toplumun zorlayıcı yalnız bırakmasına ek olarak, delilik hisleri üreten, deliliğe sürükleyen bir şey gibi görünme eğilimdedir. Neo delirmekten korkmaktadır. Sartre'ın karakteri Roquentin'in bu etkiyi daha açık bir biçimde sergilemektedir. Roquentin tekrar tekrar aklını yitirip yitirmediğini sorar kendine. Çakıl taşına dair yaşadığı tecrübeden dolayı, kendinin "deli" olabileceğini düşünür. Baş döndürücü çoklukta yaşadığı toplum dışılaştıran şeylerden sonra, ötekilerin onu büyük ihtimalle bir tımarhaneye kapatacaklarını düşünmeye başlar. Roquentin örneğinin gösterdiği gibi, otantikliğe doğru olan hareket, otantiklikte ulaşılan kavrayış "normal" diye tesis edilmiş olanı aştığı için, hem deliliğe doğru bir hareketi temsil eder, hem de böyle bir hareket olarak tecrübe edilir. Sonuç olarak, otantikliğe yaklaşan veya erişen bireyler, ötekilerin gözünde deli olmakla kalmaz, büyük ihtimalle, kendimin çıldırdığını düşünür.

Otantiklik hakkında bu söylenenlerden sonra, herhangi birinin ona niçin ulaşmak isteyebileceğini görmek güçleşiyor. Varoluşçuların da itiraf ettiği üzere, otantikliğe ulaşmak, yalnızca dünyanın içkin bir düzen veya amaca

sahip olmadığını değil, aynı zamanda kendimiz ve yaratmış olduğumuz anlamlar karşısında tümden sorumluluğu yüklenen kırılgan ve sonlu yaratıklar olduğumuzu kabul etmeyi getirir. Bu farkındalığın yükünü, yalnız bırakılmışlık ve yol açabileceği delilik duygularını hesaba kattığımızda, bireylerin neden insanlık durumunun tabiatına cahil kalmayı ve hakikatten yalıtılmayı seçtiklerini görmek kolaylaşır.

Her ne kadar otantik olmamanın otantik olmaya göre açık avantajları var gibi görünse de, bu ikincisi hâlâ yeğlenirdir. Bunun birçok sebebi var. İlk olarak, otantik olmayan bir şekilde yaşamak kaygıyı azaltır, fakat ortadan kaldırmaz.

Sartre, Camus ve Heidegger gibi varoluşçular için kaygı, varlığımızın doğasından gelir. Bu yüzden kaygıdan kurtulmanın tek yolu kendimizi yok etmektir. Bu pek arzu edilebilir bir eylem gibi görünmüyor. Zaten, eğer ölüm bizim sonumuzu işaret ediyorsa, onun getirdiği kaygı silinmesinin keyfini çıkaracak durumda olamayacağız. O bizim varlığımızın bir parçasıdır, çünkü insanların hepsi varlığın gerçek doğasının sezgisel bir farkına varmasında köklenen içgüdüsel bir tasa yaşarlar. Sartre, Camu ve Heidegger hepimizin, tıpkı Morpheus'un "beyinde bir kıymık" sözlerinin gösterdiği gibi, tabiatımızda her zaman kaygı duygularını besleyen bir bağımlılık, bir kırılganlık duygusuna sahip olduğumuzu söyler.

Varoluşçular bu farkındalığı gizleyip, inkâr edebileceğimizi kabul etmekle birlikte, onu silemeyeceğimizi ileri sürüyorlar. Otantik olmamak, zaten, içgüdüsel olarak bildiğimiz, fakat zihnen itiraf etmek istemediğimizi gizleme veya bastırmaya çalışma çabasıdır. Bir insan otantik olmayan bir şekilde yaşadığında, kendi varlıkbilimsel güvenliksizliğinin gerçek sebebini örter ve bu duyguyu sıradan bir sebebe bağlar. Örneğin, genelleştirilmiş kaygıyı bizzat tecrübe ettiğimiz varoluşa atfetmek yerine, onu yerelleştirilmiş bir kaynağa, işe, başka bir insana veya bir nesnenin veya mevkiinin yokluğuna atfederiz. Bunu yaparız, çünkü varlıkbilimsel güvenliksizliği sıradan bir kaynağa atfetmek, bize bu güvenliksizliğin kontrol edilebileceği, hatta silinebileceği izlenimini verir. Eğer bu işe kabul edilir, şu arabayı alırsak güvenliksizliğimiz ve memnuniyetsizliğimiz yok olacaktır. Bununla birlikte otantiklik "kendinden bir kaçışı" (Varlık ve Zaman, s. 172) temsil ettiği için ve kendimizde kaçamayacağımız için

otantik olmayan hayat, ister kabul edelim ister etmeyelim, belirli bir umutsuz ateşlilik ve sürekli çaba ile sıralanmıştır. İster kabul edelim, ister etmeyelim, otantik olmayan hayat hileli bir çemberdir. Ne yazık ki, iç dinamiğinden dolayı otantik olmayan bireyler kendi varlıklarından sürekli bir kaçış halinde oldukları halde kaçışın gerçek sebebini görmeyi reddederler.

Otantik olmayan bir biçimde yaşamak, kaygıyı silmede başarısız olması ve "kaçış halinde [bir] hayat" gerektirmesinin dışında, bir insanın özgürlüğünü kısıtlamak gibi olumsuz bir sonuca da sahiptir. Çünkü, varoluşçuların açıkladığı gibi otantik olmayan bir hayat süren bireyler yalnızca dünyanın gerçek doğasından değil, ama aynı zamanda kendilerinin gerçek doğasından da kaçış halinde yaşarlar. Varoluşçular için, insanlar her ne kadar kendilerini seçmedikleri bir hayatın içinde bulsalar da, bu hayatın içinde kendilerini belirlemede serbesttirler. Bu özgürlük korkutucu olduğu için bireyler çoğunlukla onu inkâr etme eğilimindedir. Otantik olmayan hayat süren bireyler, bu özgürlüğü inkâr ederek yaşarlar. Sonuç olarak kendi olanaklarının samimi bir farkındalığı olmadan yaşarlar. Örneğin kendilerini yaratma fırsatını kucaklamak yerine, daha önceden belirlenmiş kimlikleri benimserler. Kendilerinin yaratmış olduğu rollere değil, onlar için yaratılmış olan rollere bürünürler. Otantik olmayan bireyler son kertede samimi olarak bilgilendirilemez veya özgür bir karar veremezler, çünkü şeylerin fiili durumlarına dair dürüst olmamayı seçmişlerdir; çünkü kendilerini seçme yerine, önceden belirlenmiş rolleri korumayı tercih etmişlerdir. Sorumluluktan kurtulmak, otantik olmayan bir şekilde yaşamak, bireylere rahat bir hayat verir. Bununla birlikte, bedel bireyin otonomisidir.

Her ne kadar otantiklik bir insanın rahatsız edici bazı olguları kabul etmesini gerektirse de, otantik olmayandan farklı olarak kişi samimi bir hayat sürer. Bir insanın içindeki gizli kuvvetleri gerçekleştirmesinin ve bilgili tercihlerde bulunmasının otantik olmayandaki imkânsızlığını düşünürsek, otantik olan her durumda yeğlenir görünüyor. Otantikliğe doğru olan hareket bir insanın geleneksel kavrayışını değiştirdiği ve kişiyi dünyaya dair belirli yanılsamalarından kurtulmaya zorladığı için, delilik üretmek zorunda değildir. Otantikleşmek, aksine, bir insanın varoluşun gerçek doğasını ve kaygının gerçek nedenini bilmesine izin vererek, gerçek seçimlerin yapılabileceği bir durum yaratır ve ayrıca kendine özgü bir

serinkanlılık yaratıp, varoluşsal bir takdir gücü kazandırır. Sartre bunu, Roquentin'-i tecrübelerinin yarattığı ilk korkulara rağmen, varoluşun "mükemmel bir karşılıksız hediye" ve "bir insanın asla atamayacağı bir doluluk"

olduğu (s. 131) sonucuna vardırarak temsil eder. Gerçekten de kitabın sonunda varoluş tiksinti uyandıran bir şeyden, Roquentin'in onu "yoğun, ağır ve tatlı (s. 13) diye tanımladığı lezzetli bir şeye dönüşür. Sartre'ın gösterdiği gibi, Roquentin varoluşun gerçek doğasını kabul ettiğinde, bulantısı diner. O insanı donduran, eylemsiz bırakan, mide bulandırıcı bir duygu olmaktan çıkıp, insanlık durumunun ve onun getirdiği yüklerin uyana -ve katlanabilir- bir takdirine dönüşür. Roquentin varoluşun gerçek doğasını kabul ettiği anda, çabalamaktan vazgeçer ve yaşamaya başlar. Romanın tamamı boyunca süren kâ-busumsu deneyim sona erer ve Roquentin "hiçbir meşrulaştırmaya başvurmadan, hiçbir mazeret göstermeden" (Varlık ve Hiçlik, s.78) gün be gün var olmanın ağır, renksiz görevine kendini verir. Matrix ise resmettiği rahatsız edici tabloya rağmen olumlu bir şekilde sona erer. Her ne kadar Neo aşağı yukarı Roquentin ile aynı şeyleri hissetmiş olsa da, bulantının üstesinden gelir ve varoluşun sunduğu temel fırsatlardan yararlanır. Gerçekten de filmin sonunda Neo kendi geleceğini biçimlendirmekle kalmaz, aynca insanlığı tahakkümden kurtarmaya başlar.

Roquentin ve Neo örneklerinin gösterdiği üzere, otantikliğin getirdiği kavrayışlar yalnızca onlara direndiğimiz ölçüde kabul edilmezdir. Her ne kadar varoluş istediğimiz gibi olmasa da, sadece onu olduğu gibi görmemekte ısrar ettiğimiz zaman katlanılmazdır. Eğer bir insan bu farklı beklentilerinden kurtulursa, eşyayı olduğu gibi görebilir. Ancak bu noktadan sonradır ki, bir insan varoluşun olağanüstü hediyesini tümüyle takdir edip faydalı bir şekilde kullanabilir. Otantiklik her ne kadar geleneksel mutluluk tanımımızı doğrulamasa da, otantik bir hayat sürmek, bireylere kendine has bir huzur getirir; çünkü otantik olmayanı ıralayan varlığımızdan çıldırtıcı kaçışa bir son verir. Kendimizi açmayı ve varlığı olduğu gibi kabul etmeyi getirir. Her ne kadar varoluşun hakikati insanı ciddileştirse de, bütün sahip olduğumuz, elimizde olan tek şey odur. Cazibesini bir kenara bıraksak bile, eğer Heidegger varlığın zaman olduğu ve bizim zamanımızın sonlu olduğu konusunda haklıysa, bir insanın otantik

olmayan bir şekilde yaşayarak vakit kaybetmesi bir delilik gibi görünüyor. Her iki durumda da, Neo bize, geleceğin bize ait olduğunu hatırlatıyor. Kırmızı hapı seçin.

15

Neo-Edebiyata* Tepki (Burada bir kelime oyunu var. Neo hem yeni anlamına gelmektedir, hem de filmin kahramanın ismidir) Gerçek Paradoksu SARRAH E. WORTH

Matrix filmi, sayılan hızla artan yeni bir türe ait; bu tür felsefi bir tabiata sahip ve özellikle gerçekliği anlama ile onun içinde var olma biçimimizi sorguluyor. Tema, Hollywood'un daha çok ciddiye almaya başladığı açık bir temadır. Matrix, Fight Club, eXistenZ ve The Thirteenth Floor (hepsi 1999'da gösterime girdi) görünüş ve gerçeklik arasındaki güvenilmez ayrımla ve gerçekliğin farklı "düzeyleri" veya "çeşitlemeleri"nin var olma olasılığıyla uğraşıyor. Bu filmler, Brazil (1985), Total Recall (1990), Lawnmover Man (1992), Lawnmover Man 2: Beyond Cyberspace (1996) ve hatta yakın zamanlardaki Truman Show (1998) gibi filmlerin temsil ettiği daha önceki bir geleneğin devamıdır.

Matrix gerçekliğin içinde yaşadığımız yanılsamadan çok daha kötü olduğunu (her ne kadar bunu bilecek kadar aydınlanmış olmasak da) ileri sürerken, Fight Club kişiliğimizin gelişmemiş güdük kalmış yanlarının kendi başlarına hayata gelebileceklerini ve biraz zararlı olabileceklerini ileri sürer. The Thirteenth Floor ve eXistenZ gerçekliğin farklı düzeylerine dair farklı sorularla ve belirli bir anda içinde bulunduğumuz gerçeğin gerçek olup olmadığını bilip bilemeyeceğimizle cebelleşiyor. Bütün bu filmler - eXistenZ hariç(* existenZ filminin sonunda Cronenberg'in gerçeklik, sanal gerçeklik ve kurgu ayrımını yapabilmenin güvenilir bir yolu olup olmadığı fikrini sorunsallaştırdığı iddia edilebilir.) bir tür farklılaştırılmış, "gerçek" gerçekliğin var olduğunu; eğer böyle bir gerçeklikle olur da karşılaşırsak onu tanımaya muktedir olacağımızı ve bu gerçekliği aramamız gerektiğini varsayarlar.

Bütün bu filmlerden çok önce Star Trek'in Sanal-güvertesi (Holo-deck] vardır. Sanal-güvertede, talihli uzay gemisi sakinleri bir kurgunun izleyicisi olmakla etkin bir katılımcısı olmak arasındaki engeli geçebiliyorlar,

kurgusal bir mekâna girmenin ve bir kurgunun içinde anlamlı bir şekilde etkileşmenin neye benzediğini çok gerçekçi bir biçimde tecrübe edebiliyorlardı. Sanal-güverte'nin (katılımcılar için değil ama izleyiciler için) en çekici özelliklerinden biri de, programın ara sıra durması veya donması ve "gerçek" oyuncuların "kurgusal" hikâyenin içinde sıkışmasıydı. Böylece neyin tam anlamıyla gerçek olduğu, önem arz eden bir biçimde bir soruya dönüştü; çünkü eğer oyuncular programı tekrar çalıştırmayı başaramazlarsa, gelmiş oldukları dünyanın -sahte bir dünyanın-içinde sonsuza kadar sıkışacaklardı. Bütün bu filmlerin seyirciye gösterdiği, ilginçtir, bu aynı problemdir. Yani, Neo'nun kırmızı ve mavi hapla temsil edilen iki farklı dünyayı anlamaya çalışmasını seyrederiz; seyirciler olarak, filmin bizim için yarattığı kurgusal mekânın keyfini çıkarırken, kırmızı hapın temsil ettiği dünyayı seçiyoruz-dur ("Seç mavi hapı, kal harikalar dünyasında").

Kurgunun içinde kendimizi yitirdiğimiz ölçüde, Neo'nun karşılaştığı yeni gerçekliğe, Star-trek tayfasının Sanal-güverteye, Douglas Hall ile Jane Fuller'in The Thirteenth Floor'daki sanal dünyasına veya Allegra Gellar ile Ted Pikul'un eXistenZ'ın. sanal oyun dünyasına girişine benzer bir psikolojik yolla bu alternatif gerçekliğe girmeyi seçeriz.

Gerçekliği Sorgulamak

Görünüş ve gerçeklik arasındaki farkı, Platoncu ve Kartezyen saygıdeğer versiyonlarıyla sorgulamak, bizim için her zaman cazip kalacaktır.

Bununla birlikte burada, dilerseniz farklı, fakat ilişkileri çağrıştıran bir soru demetiyle uğraşalım. Biz, seyirciler olarak, filmle ve filmdeki karakterlerin karşılaştığı türden paralel sorularla nasıl etkileşime giriyoruz?

Nasıl oluyor da bu filmlerdeki karakterlerin tecrübe ettikleri farklı gerçeklik versiyonuna sıkışmalarına benzer bir biçimde bir kurguya yakalanıyoruz? Bu durum son kertede şu soruya denk düşüyor: Olup bitenlerin gerçek olmadığını bildiğimiz halde, kurguya duygusal tepkiler vermemizin nedeni nedir?

Anlatı, bir hikâyenin ana fikrini iletmenin önemli bir yanıdır. Bir sohbet sırasında çok farklı bir gerçekliğe dair bir düş gördüğümü söyleyebilirim;

fakat ardından gelen anlatı olayın daha ayrıntılı bir anlamını iletecek ve büyük ihtimalle dinleyicide bir duygusal tepki oluşturacaktır. Dinleyici verdiğim haberden olayın gerçekleştiği yeri öğrenirken, ayrıntılı bir anlatımdan olayın ana fikrini ve ortamını edinecektir. Buna bütün hikâye türlerini dahil edebiliriz: belgesel, belgesel drama, tarihsel anlatı ve daha az katı tanımlanmış anlatı. Akılda tutulması gereken önemli nokta, ister gerçek ister sahte bilelim, bütün bu türlere duygusal tepki vermemizdir. Bir kurguya onun kurgu olduğunu bilerek tepki verir ve hatta canlı ve ifade gücü yüksek anlatışsal betimlemelere daha yoğun bir tepki veririz. Kurgunun bize çekici gelmesinin sebebi ona verdiğimiz tepkiden hoşlanmamızdır. Hikâye çok iyiyse, yani anlatı iyi işlenmişse, daha abartılı bir tepki veririz. Tepkilerimizi daha iyi anlamak için, kurgu ile onlara dair inançlarımız ve onlara tepkilerimiz arasındaki ilişkinin daha iyi açıklanmasına ihtiyacımız var.

Neden Kurguya Tepki Veririz?

Kurguya verdiğimiz tepki, birtakım karmaşık sorunlar üretir. Her şeyden önce temsil veya kurgu başlığı altında içirilenlerin yazından televizyona, beyaz perdeden sanal-gerçeklik oyunlarına kadar her şeyi kapsadığını söylemeliyim.

Sorun tümüyle hikâyenin uydurma veya sahte olup olmadığı değil, gerçek veya gerçek olmayan bir hikâyenin güzel bir yeniden-temsil olup olmadığıdır. Gerçek olmadığını bildiğimiz şeyleri nasıl bilerek tecrübe ediyor ve bu tecrübelerden nasıl keyif alıyoruz? Paradoks şu şekilde yapılandırılabilir:

(1) Yalnızca gerçek olduğuna inandığımız şeylere duygusal tepki veririz; (2) Kurgunun gerçek olmadığına inanırız;

(3) Kurguya duygusal tepki veririz. (* Kurgu paradoksu genel bir kategoridir; alt kategoriler trajedi paradoksu (Trajediden nasıl estetik bir zevk alırız?) ve korku paradoksu (Temsil yoluyla sunulduğu zaman korkudan nasıl keyif alırız?)) Bu paradoksun ilk kısmını açıklarsak: gerçek olmadığını baştan bildiğim bana anlattığınız bir hikâyeye duygusal tepki vermem mantıksızdır. Örneğin, önce bana "Sana anlatacağım şey gerçek değil" deyip ardından şu şekilde devam ettiğinizde "Bir arkadaşım

umutsuzca âşık oldu ve kendini bir trenin önüne attı." Olaya mantıksal açıdan ve gerçekçi baktığımızda, arkadaşınız hakkında kaygılanmam ve hikâyenize herhangi bir duygusal tepki vermem için benim açımdan hiçbir sebep yoktur. Fakat kurgu ve gerçek olmayan hikâyelere hep duygusal tepki veririz.

Neden tepki verdiğimize dair şimdiye kadar birçok açıklama yapılmıştır. Bu cevaplar (ilk olarak Samuel Taylor Coleridge tarafından varsayılan) "inançsızlığın bilerek askıya alma"nın söz konusu olduğu tezlerinden, karakterlerle ilgili en ufak bir özdeşleşmenin okuyucuda veya seyircide duygusal tepkiye sebep olduğu iddialarına kadar çeşitlilik göstermektedir. Bunlardan hiçbirini ikna edici bulmadığım için, kurgusal karakterlerle özdeşlik kurmamızın, herhangi bir gerçeklik ile başka bir yolla üretilmiş/sanallaştırılmış gerçeklik arasında hakiki bir ayrımdan veya inançsızlığın bilerek askıya alınmasından ziyade hikâyenin anlatılış biçimiyle ilişkili olduğunu öneriyorum.

İzleyicinin duygusal olarak katıldığı ister The Truman Show'un. sanal gerçeklik dünyası olsun, ister Neo'ya Matrix'te sunulan gerçeklik olsun, katılımın sebebi hikâyenin kendisidir.

Sorun kısmen, seyrettiğimiz şeyin gerçek olduğuna inanmamızdan kaynaklanmaktadır. Bu paradoksu paradoks haline getiren şey budur. Neo, ilk başta kırmızı hapı seçtikten sonra gördüklerinin tam anlamıyla gerçek olabileceğine inanmadı, ta ki ona anlatılan hikâyenin parçalan bir anlam ifade etmeye başlayana kadar. Bu noktadan sonra bile, uzun bir süre boyunca, bu yeni gerçekliğin getirdiği farklı yanlan sorgulamaya devam etti. Demek ki neyin gerçek olup neyin olmadığına dair inancımız, belirli bir hikâyeye duygusal ve psikolojik olarak bağlanmamızı belirtiyor. Teknoloji kurgunun doğasını tecrübe ediş biçimimizi değiştirdiği ölçüde, şu ya da bu türden bir inanç, haklı veya samimi duygulardan bahsetmemiz için yeterli bir paradigma sunmayacaktır. Blair Witch Project hariç, bir film seyrederken, olup bitenlerin "gerçek" olmadığına, gerçekten olmadığına inanırız. Fakat teknoloji, özellikle duyularımız üzerinde geleneksel bir filmden daha fazla etkide bulunan maksimum efekt filmlerinin sağladığı teknik, örneğin Matrix'in ödül kazanan özel efektleri, bizi, gördüğümüz şeyin gerçekten olmadığı temel inancımızın çok ötesine taşıyan biçimlerde

filme tutsak eder görünüyor. Sanki önemli olan, olup bitenin gerçek olup olmadığına inanmamız değil. Artık, onu daha gerçek kılan özel efektlerin de yardımına başvuran hikâyenin anlatılış biçimi, hikâyeyi nasıl tepki verdiğimiz üzerinde daha etkili görünüyor.

Kurgu malzeme kullanan bazı yeni ortamlar [medya] tecrübe ettiğimiz gerçek ile edebi dünyalar arasındaki çizgiyi bulanıklaştırıyor, bazıları da bu çizgiyi konu dışı bırakıyor. Yani, filmi izlerken Neo'nun Matrix'e girdiği gibi kurgusal mekânlara girmeye muktedir olup olmadığımız hususunu bir kenara bırakıyoruz.

Üstelik unutmayın Neo'ya tekrar tekrar "Matrix hiç kimseye anlatılamaz, kendin görmelisin" deniyor. Neo bu gerçekliği bizzat tecrübe etmek için kırmızı hapı seçmek zorundadır. Bu, bir kişinin bana bir filmden veya romandan bahsettiğinde, onu seyrederken veya okurken tecrübe ettiğim şeylerle aynı şeyleri tecrübe etmeyeceğim gerçeğine benzer. Acaba seyirciler olarak bizim, Neo'nun hakikat çölünde sahip olduğu kurgusal mekâna erişimle aynı türden bir erişime sahip olmamız herhangi bir şekilde mümkün mü? Kendall Walton bizim edebiyatı, çocukların herhangi bir yap-inan oyunu oynadıkları anlardakine benzer bir şekilde psikolojik olarak tecrübe ettiğimizi ileri sürüyor. Ne var ki bu düşünce, edebi bir mekâna, Neo'nun Matrix gerçekliğine girişine benzer bir biçimde girmeye muktedir olduğumuzu ima etmektedir. Başka bir mekâna fiziksel olarak girmiyor olsak da, bunun bilişsel olarak benzeri bir tecrübe olduğunu söyleyerek sonuç duygusal etkileri açıklamaya muktedir olmamız, bizi "gerçek" olmadığını bildiğimiz şeylere neden tepki verdiğimizi açıklama yükünden kurtaracaktır. Yani, eğer tecrübeler bilişsel olarak aynıysa, "gerçekliğine inanma" veya "gerçek" ile "gerçek olmayan" arasındaki net ayrım, sadece bulanıklaşmaz, konu dışı olur.

Ne var ki yanlış anlamamaya dikkat edelim. Filmden etkilenmek için filmde olup bitenlere inanmak zorunda olmadığımız açıktır. Doğrusunu söylemek gerekirse, duygusal olarak uygun (estetik) bir tepki verecek şekilde etkilenmek için inanmamamız gerekir. Bu özellikle trajedi ve korku filmi örneklerinde daha açık hale gelir. Genel olarak, ne başkalarının başına gelen trajik olaylar bizi eğlendirir, ne de insanların takip edilmesini, kıstırılmasını ve öldürülmesini seyretmekten zevk alırız. Fakat kurgu bağlamında bu tür

şeylerden çoğunlukla zevk alırız. Bununla birlikte onlardan zevk almamızın şartı, onların fiilen olmadıklarına inanmamız gerekliliğidir. Neo programlanmış bir bilgisayar simülasyonu sayesinde dövüş sanatlarının bir kombinasyonunu öğrendikten sonra Morpheus'la dövüşünü izlerken, ancak, hiçbirinin gerçekte canının acımadığını bilirsek keyif alabiliriz. Bu, Matrix filminde kullanılan özel efektler için de geçerlidir; çünkü seyircinin gördüğü zamanın yavaşlatılmasının, hatta durdurulmasının neye benzeyeceğinden öteye geçmez.

Bunun olamayacağını bildiğimiz için veya en azından bu, tecrübemizin bir parçası olmadığı için, onun bizim filme tepkilerimizi etkilemesine izin veririz. (Bu durumun sınırlan medya tarafından Survivor, Real World ve Big Brother gibi yeni tür dikizci televizyon şovlarıyla zorlanmaktadır. (* Bahsi geçen şovlar Biri Bizi Gözetliyor türünden şovlardır) Estetik bir haz alabilmek için gösterimdeki şeyin gerçek olup olmadığını bilmek istediğimiz bir noktaya gelebiliriz.) Harikalar Diyarında Matrix, Alice Harikalar Diyarında kitabına birçok zeki ve önemli gönderimlerde bulunur. Alice tıpkı Neo gibi tuhaf yeni gerçekliğiyle karşı karşıya kaldığında birçok sorun yaşar. Filmin en başlarında, bu noktada henüz tavşan inine girmemiş ve adı Thomas Anderson olan Neo'ya onu en sonunda hakiki gerçekliğe götürecek olan Beyaz Tavşanı (dövme) takip etmesi söylenir. Neo geldiğinde Morpheus ona şöyle der: "Sanırım şu anda biraz çaresiz bir şekilde tavşan deliğinden aşağı düşen Alice gibi hissediyorsundur." Bu açık gönderim, filmin yaratıcılarının Neo'nun tecrübe etmesini istedikleri deneyimlerin, seyircilerin filmde yaşacaklarına benzer tecrübeler olduğunu aşikâr kılıyor. Seyirciler olarak, Neo'nun tecrübe ettiği yeni gerçekliği seyrederken, bu gerçekliğe aynı şekilde dahil oluruz ve yeni gerçekliğe Neo ile aynı zamanda intibak ederiz. Alice Harikalar Diyarında hepimizin bildiği bir edebiyat eseri olduğu için, biz (hem Neo, hem de seyirciler) kendi harikalar diyarımıza götürülürüz.

Kurgusal bir dünyaya girdiğimiz ya da kurgusal bir dünyanın bizi içine almasına müsaade ettiğimiz zaman, "bilerek inançlarımızı askıya" almayız. Coleridge'in söylediklerini bir kenara bırakırsak, herhangi bir şeye inanıp inanmamaya bilerek karar vermeyiz, tıpkı bütün görsel ve duyusal ip uçlan tersini söylerken dışarıda kar yağdığına inanmayışımız gibi. Kurguyla meşgul olduğumuz zaman eleştiri melekemizi askıya almaz, yaratıcı

melekemizi işe koşarız. Kurgusal bir mekâna girerken (ben bunun gerçekten de öğrenmek zorunda olduğumuz ve uygulayıp geliştirmemiz gereken beceriler talep ettiğine inanıyorum,(* Çocukların bunu görece daha kolay gerçekleştirdiklerini düşünürsek bu iddia tartışmalı görünebilir. Çocuklar yap-inan oyunları oynamak için eğitilmek zorunda değillerdir ve kendi yarattıkları hayali ve kurgusal dünyalarda tümüyle kayboluyor görünüyorlar. Bununla birlikte tıpkı Walton'un söylediği gibi yetişkinlerin kurgusal tecrübeleri psikolojik olarak, tıpkı çocukların yap-inan oyunlarına fiziksel olarak girmeleri gibi girdiği iddia edilebilir. Çocuklar bunu hayli doğal bir şekilde «parken, biz yetişkinler için bu öğrenilmesi gereken bir şey gibi görünmektedir.)) bu yeni mekânı giderek daha eksiksiz tecrübe etmeyi arzu ederiz. Tıpkı Neo'nun Matrix'in dışındaki gerçek dünyaya daha çok katılması gibi, biz de bu yeni dünyada kaybolmak isteriz. Bunu yapabilmek için dikkatimizi bizi kuşatan dünyaya verir ve tecrübenin gerçekliğini kuvvetlendirmek için, onu sorgulamak yerine, yaratıcı melekelerimizi kullanırız.

Teknolojik olarak karmaşıklaştırılmış ve giderek daha 6da "gerçeğe" benzeyen kurgu duygusal tepkiler üretmeyi nasıl başarıyor? Kimileri kurguya duygusal olarak nasıl tepki verdiğimizi anlamak için, önce duyguların gerçek olaylarla tepki olarak nasıl işlediğini anlamak zorunda olduğumuzu iddia edebilir. Takip edilmesi gereken yol bu olmayabilir; çünkü kurgusal durumlarla etkileşimimizde eksik olan inanç gerekliliği, bize çok benzer tecrübeleri fiziksel ve fenomenelojik olarak yasaklamıyor görünüyor. Eğer aynı şekilde hissediyorsak ve benzer duygusal tepkiler veriyorsak, neden tecrübeye gerçek diyemiyoruz? Birçok açıdan denilebilir, fakat burada artık kurgusal mekânlarla gerçek mekânların kesiştiği, hatta birleştiği bir alana giriyoruz.

Matrix'teki iki dünya da aynı şekilde kesişir ve birleşir. Neo tıraş edildikten ve yeni kıyafetleri giydirildikten sonra Morpheus onu beyaz bir odaya götürür.

Neo üzerinde eskiden olsa giyeceklerine benzer kıyafetler olduğunu görünce şaşırır. Morpheus ona bunun "geriye kalan öz-imajı" olduğunu, yani "dijital benliğinin fiziksel imajı" olduğunu açıklar. Neo'nun eski imajı bir dünyadan ötekine geçmektedir. Benzer bir şekilde, Cypher, gerçek

olmadığını "bildiği" halde bifteğin tadından ve hissinden vazgeçemiyor görünür. Neyin gerçek olup neyin olmadığına dair bilgimiz, bu şeylere olan tepkimizi veya davranışımızı illa da değiştirmemektedir. Gerçek ve görünüşü (Matrix filmini ve kendi hayatımızı) birbirinden ayıran çizginin eskiden düşündüğümüz gibi net olmadığı gerçeğiyle yüzleşmek zorunda kalabiliriz. Hatta kurguyla olan etkileşimimizi anlamlandırabilmek için bu çizgiyi fiilen yok etmemiz bile gerekebilir.

Hikâye Anlatmanın Önemi

"Gerçeklikte" sürekli olarak tam malumat sahibi olmadan insanlar ve durumlar hakkında yargılarda bulunuruz, ihtiyacımız olan bütün malumatları toplamamız için gereken zaman, hayatımızı normal seyrinde yaşamayı imkânsız kılacağı için, bunu pratik olmak adına yaparız. Bilgi boşluklarını kendi tahminlerimizle ve önyargılarımızla doldururuz. Bu yüzden gerçeklik bizim sandığımız kadar "gerçek" olmayabilir; çünkü onun hayli büyük bir kısmını kendi başımıza kurarız. Edebiyat için de aynı şeyi yaparız; çünkü hakkında okuduğumuz karakterlerin bizimkiyle benzer hayatlara sahip olduğunu, aksi belirtilmedikçe onların da et ve kemikten oluşan insanlar gibi hareket ettiklerini ve bizimkiyle aynı şekilde işleyen bir dünyada yaşadıklarını varsayarız. Hem gerçeklik hem kurgu durumunda, bize olup bitenlerin bir iskeleti verilir ve ayrıntıları hayal gücümüzü kullanarak doldururuz. Kurgu söz konusu olduğunda yapı dikkatle kurulmuştur ve bütün ilgili malumatlar bize verilir. Öte yandan gerçeklikte durumun tutarlı bir kavrayışını inşa etmek için bir temel olarak kullandığımız malumat, bize dikkatle inşa edilmiş bir şekilde verilmez. Daha ziyade, kendi bakış açımızdan hareket ederek belirli ayrıntıları seçer, büyük ölçüde kültürümüz tarafından belirlenmiş olan önyargı ve tercihlerimizi kullanarak kendimize ait anlaşılır bir hikâye oluştururuz. Eğer durum buysa ve kendi gerçekliğimizi yaratmak ve önemli kısımlarındaki boşlukları doldurmak zorundaysak, bu bir açıdan, kendi hikâyelerimizi yarattığımız ve bizim hayatımızın bu hikâyelerden ibaret olduğu anlamına gelir. Roger Schank anlatı ve zekâ hakkındaki kitabında şunları yazmaktadır:

Başkalarına kendi tecrübemizi betimleyen bir hikâyeyi anlatma ihtiyacı duyarız, çünkü hikâye yaratma süreci, aynı zamanda hikâyenin ana fikrini

hayatımızın geri kalanı boyunca içerecek bir hafiza yaratır. Konuşmak hatırlamaktır... Fakat bir hikâye anlatmak bir prova değildir. Yaratma eylemi kendi başına hatırlanabilir bir deneyimdir.

Hikâyeler dinleyerek ve anlatarak anlam ve hafiza yaratırız. Öyleyse gerçeklik, hikâye anlatma anlamında daha ziyade edebiyata benzer ve duygusal etkilenimlerimizi haklı kılacak bir [gerçeklik] inancına sahip olup olmadığımız sorusu, bu durumda yanlış yönlendirici bir soru gibi görünür.

Gerçeklik olması için kendi hikâyelerimizi (ya da gerçekliğimizi hikâyeler olarak) yaratıyor olsak bile, kurgusal uyaranları tecrübe ettiğimizde, değerlendirmemizde bir inanç bileşeni hâlâ eksiktir. Eğer bir caddede karşıdan karşıya geçtiğime inanıyorsam, arabalar kurgusal olsun veya olmasın, çok oyalanırsam, ölümcül bir tehlike ile karşılaşacağımı değerlendirebilirim. Eğer bu değerlendirmeyi bir sanal gerçeklik oyunu oynarken yaparsam, fiziksel olarak herhangi bir tehlike altında değilimdir. Bununla birlikte, bir anlatının gerçeklik ile kurgu arasındaki ayrımın altını nasıl oyduğunu anlamak, paradoksun belirli bir anlamda yok olmasını sağlar. Yani, kurguya ve gerçekliğe farklı tepki verme sorunumuz geçerliliğini yitirir, çünkü bunların ara-sindaki ayrım değişmiştir. Eğer kurgu ve gerçeklik ayrımını bir kenara bırakır, her ikisine dair kavrayışımızı birbirine bağlayan şeye, yani bir anlatıyı nasıl kavradığımıza bakarsak, daha bütün ve bizi her seferinde kaçınılmaz olarak bir paradoksa sürüklemeyecek bir sorunla çalışmaya başlayabiliriz.

Neo'nun Anlatısını Tecrübe Etmek

Kurgunun ve gerçekliğin birbiriyle aynı şey olduğunu ve hatta onların bazen birbirinden ayın edilemeyeceğini iddia etmiyorum. Bilgi-kuramsal (neyin gerçek olduğunu bilmek) ve varlıkbilimsel olan (şeylerin oldukları haliyle varoluşu) arasında bizim için sonsuza kadar ayrı kalacak açık bir ayrım vardır. Benim önerdiğim şey, bu ikisini -anlatı ve hikâye anlatma aracılığıyla- nasıl anlamlandırdığımızı daha fazla önemsemektir. Bir hikâyenin anlatılış biçimi veya bir hikâyeyi yaratıp anlamlı kılma biçimimiz, hem kurguda hem de gerçeklikte birbirine benzer. Eğer son kertede tepki verdiğimiz şey anlatının kendisiyse, gerçek tecrübelere ve kurgusal olanlara tepki vermek için duygularımızı nasıl yapılandırdığımız

önemli değildir. Bu bizi her zaman bir paradoks içinde bırakacak olan sahte bir karşıtlıktır.

Dahası, bizim tepki verdiğimiz şey eğer anlatı ise ve anlatılar daha iyi hale geliyorsa veya en azından teknolojik ilerlemeler sayesinde daha canlı hale geliyorsa, o zaman, gördüğümüz veya tecrübe ettiğimiz şeyin "gerçek" olmadığını bildiğimiz halde, giderek daha fazla etkilenmemiz mantıksız değildir.

Teknolojinin mevcut durumu sayesinde, özellikle Matrix'in sunduğu özel efekt türleri sayesinde, her iki dünyayı da tam anlamıyla tecrübe edebilir ve her ikisine de duygusal tepki verebiliriz. Tartışmanın odak noktasını, hikâyelerin daha eksiksiz anlaşılması ve onlara "yerinde" tepkiler vermek için ihtiyaç duyulan inanç şartından uzağa taşıyarak, gerçek ile temsili olanın arasındaki mesafeyi aşabiliriz. Hatta böylece Matrix filmindeki karakterlere benzer bir şekilde hissetmenin nasıl bir şey olduğunu bile görebiliriz. Böylece Neo yeni tecrübeleri, daha önce hayal etmediğimiz şeyleri tecrübe ederken, biz bu şeyleri onunla birlikte, ona paralel tecrübe ederiz.

16

Gerçek Tür ve Görsel Felsefe

DEBORAH KNIGHT ve GEORGE MCKNIGHT

Bu makalede Matrix'e "karışık-tür" örneği bir film olarak bakıyor ve onun felsefedeki bir dizi meseleyle nasıl meşgul olduğunu ele alıyoruz. Hollywood sineması, tarihsel olarak, hep tür filmlerinde kök salmıştır ve Matrix filmi bir tür filmi olarak incelenmeye değer. Fakat baştan, yaygın bir yanlış anlamayı savuşturmalıyız. Tür filmleri kaçınılmaz olarak bir dizi bildik, tanıdık ve mükerrer özeliklere ve motiflere sahip olsa da, bir filmin "tür" filmi olması, onun standart bir anlatısı olduğu, hiçbir fazlalığa sahip olmadığı, orijinal olmadığı veya eleştirel incelemeye değmeyeceği anlamına gelmez. Hollywood sinemasının birçok büyük filmi bir tür filmi olduğu için, böyle bir sonuç çıkarma açıkça yanlış olacaktır. Ayrıca yine yaygın bir yanlış anlamayı da baştan belirlememiz gerekiyor. Tür eleştirisi tarihi boyunca - fakat kesinlikle fiili film yapımında değil -film türleri

kolayca tanımlanabilir, makul ölçüde homojen sınıflara bölünebilir veya tümüyle bir türe, ya da ötekine ait görülmüşlerdir. En azından 1970'lerden beri tür filmleri için her zaman doğru olan şey, yani, salt bir türe ait olma fikrinin kuramcıların bir uydurması olduğu herkesçe açık hale gelmiştir. Tür filmlerinde farklı unsurların bir karışımına rastlamak bir istisna değil, bir kuraldır.

Matrix, tartışmasız bir şekilde karışık türe giren bir filmdir. Savımız şu: karışımı oluşturan belirli unsurları inceleyerek, Matrix'in üstelik bariz felsefi temalarının anlatısal köklerini bulabiliriz. Matrix kesinlikle felsefi temalar ve gönderimler açısından makul ölçüde zengindir. Metafizik ve bilgikuramından, doğrunun ve inancın doğası, görünüş ve gerçeklik arasındaki ayrım, olanaklar ve bilginin sınırlan gibi birçok konuya değinmektedir. Sanal bir dünyada, örneğin ne, haklı bir gerçek inanç sayılır? Matrix bundan başka, irademizin özgür olup olmadığı, gerçekte dışımızdaki güçler tarafından belirlenimci bir şekilde kontrol edilip edilmediğimiz gibi temel ahlak meselelerine değinmektedir.

Felsefeciler Matrix ve Platon'un Cumhuriyeti, özellikle mağara alegorisi, Descartes'ın İlk Felsefe Üzerine Düşünceler, özellikle Düş Varsayımı gibi ölümsüz metinlerle olan yakın ilişkiyi hemen fark edeceklerdir. Ayrıca ne Nietzsche'nin Üstinsan'ından başlayan, Zen Budizmden geçen ve kıyametçi Hıristiyanlığa varan ruhani ve dini değinmeleri, ne de Matrix'in bize teknoloji ve bilim üzerine söylediklerini es geçmeliyiz. Belki tartışma götürür ama Matrix'e dair bütün felsefi gözden geçirmelerin filmde tür açısından nelerin olup bittiğini görmesi gerekir. Filmin miras aldığı tür ortaya çıkarıldığında, onun egemen felsefi motiflerinin yazınsal köklerini ve filmin dokunduğu felsefi sorular ne olursa olsun bunların felsefi cevaplar olmadığını, sadece kendi türüne özgü sorular olduğunu görmek kolaylaşır.

Matrix ve Tür Filmleri

Filmlere ve diğer anlatılara tür açısında bakmak, kesişen yazınlar, gelenekler ve hikâye paradigmaları üzerine düşünmektir. Bunlar potansiyel olarak Matrix'te kullanılanlar kadar çeşitli kaynaklardan, örneğin ortaçağ Roman yazınından, bir dizi bildik film türlerinden, popüler "hepsini gebert" video oyunlarından ve hatta çağdaş kültürel metinlerden faydalanan bildik metinsel kategorilerin bir kesişmesidir. Türler olarak düşünmek, belirli bir

türe ait bir filmin o türün tüketicileri ile üreticileri arasındaki karmaşık bir endüstriyel, tarihsel ve iletişimsel mübadele demetine nasıl uyduğunu görmektir. Bir filmi tür olarak "okumak", aynca, seyircilerin benzeri filmler üzerindeki daha önceye ait meşguliyetlerine dayanan beklentileriyle tür filmlerine nasıl geldiğini incelemektir. Matrix filmi söz konusu olduğunda buna Speed (Jan de Bont, 1994) ve johny Mnemonic (Robet Longo, 1995) filmlerindeki Keanu Reeves'e bakmak, fütüristik sahnelerden hoşlanmak -örneğin insanlığın buhran yaşadığı ve çizgi roman ile bilgisayar oyunlarının çağdaş kültürel manifestolarıyla benzerlik görülen Blade Runner (Ridley Scott, 1982/1991)- dahildir. Bir filmi tür açısından değerlendirmek çeşitli türlerin tematik anlamlarının önümüzdeki filmi kavrayış biçimimizi nasıl etkilediğini görmektir. Belki de Matrix'teki en önemli unsur, seyircilerin özsel olarak nüfuz edilmez -Western filmlerinden bilim kurguya uzanan ve Keanu Reeves'in fiilen mükemmelleştirdiği- tür kahramanları ile tanışıklığıdır. Eğer Matrix'in felsefi yanlarına tür sorunu açısında bakacak olursak, "felsefi" sayılan şeylerin çoğunun aslında filmlerin tür mirasının bir parçası olduğunu görürüz.

En geniş tür sınıflandırması Norhtrop Frye'nin klasik The Anatomy of Criticism: Four Essays kitabında bulunmaktadır. Bu türler şunlardır: Romans, Komedi ve Alay/Hiciv. Bu ana türlerin özellikleri çeşitli türden anlatılardan soyutlamalar oluşur. Soyutlamalar, baskın anlatı yörüngelerini takip edip, kahraman ve seyirci arasındaki hedeflenen ilişkiye ve anlatının baskın sesine ve erekselliğine yoğunlaşır. Örneğin trajediler, beceri ve bilgi olarak seyircilerden üstün kahramanlarla ilgilidir. Trajik kahramanları beğenmemizin, onların düşüşüne korku ve acımayla bakmamızın sebebi, Aristoteles kadar geçmişe uzanan bir geleneğe göre, budur. Romans, bir ana tür olarak, bir arayış hikâyesidir; bir kişi ya kendi kimliğini ortaya çıkarmaya ya da kendi halkını -büyük bir felaketten değilse bile- kötü bir duruma düşmekten kurtarmaya çalışır. Romansın kahramanı onun gerçek karakterinin ortaya çıkacağı bir dizi denemeden geçer. Anlaşılması en zor tür ise, belki de Komedidir. Sadece bir komedinin komik bir şey, bizi güldüren bir şey olduğunu düşünmenin ne kadar kolay olduğunu akla getirin yeter. Komedi ana türü, ötekilerin aksine, dışarlıklı bir figürün bir cemaate girmesiyle ilgilidir ve bu yüzden kahramanı daha baştan "öteki" olarak damgalayan niteliklerin bir kefaretini içerir.

Alay/Hiciv ana türü, seyircilerin açık bir biçimde kahramandan üstün bir mevkide olduğu ve baskın toplumsal kurumların eleştirisini beklediğimiz anlatıların girdiği türdür.

Ana türlere baktığımızda Matrix'in sorunsuz bir şekilde bir romans olarak sınıflandırılabileceğini görürüz. Bir. arayış anlatışıdır ve birçok arayış anlatısı gibi üç klasik temayı içerir: keşif, harekete geçme ve gerçek kahramanın ortaya çıkması, iyi insanlardan ibaret bir topluma yönelik bir tehdidin tamamen ortadan kaldırılması ve nihayet ait oldukları toplumun onları tehdit eden şeytani güçlere galebe çalmasını hem işaret hem sembolize eden kadın ile erkek kahramanın romantik birleşmesi.

Matrix'in bilerek kaçındığı şey ise kendimi herhangi bir mutabakat tek türe veya alt türe yerleştirmemektir. Mutabakat türleri [Consensus genres], filmler hakkında konuşurken en kolay ağzımıza gelen isimlerdir. Bildik örneklerin arasında şunlar vardır: dedektif filmleri, aksiyon filmleri, korku filmleri, gerilim filmleri, bilim kurgu, müzikaller, romantik komediler, Westernler, kılıç filmleri, savaş filmleri, biyografik filmler, kolej filmleri. Fakat, eleştirel yazında bir filmin hangi türe girdiği konusunda kesin bir mutabakat olduğunu söylemiyoruz. Kimi tür kuramcıları, bir türü ötekinden ayıran özellikler olarak ortak kabullere, ikonografiye, karakter tiplerine ve kurguya önem verir. Ötekiler ise tüm tür filmlerinin ikonografilere bakarak sınıflandırılacağını söyler. (Oysa ikonografi gangster filmleri için geçerliyken, biyografik filmler için geçerli değildir). Bazı türler isimlerini seyircide uyandırmak istedikleri tepkiden alırlarken -örneğin korku- diğerleri aksiyonun düzenlenişinden ve geçtiği yerden -örneğin Western- diğerleri ise ikonografilerinin aksine kendilerinin en çok göze çarpan özelliklerinden, örneğin müzikalden alırlar. Linda Williams gibi diğer kuramcılar mutabakat türlerini örneğin melodramı, korkuyu ve pornografiyi "beden türleri" terimiyle birleştiriyor. Bu türleri bedensel erişim, aşırılık, sapıklık temel fantezi ve geçici fantezi sınıflarına ayırıyor. Örneğin, Williams korku filmlerindeki bedensel erişimi şiddet terimleriyle, aşırılığı aşın şiddet veya kan gösterimiyle açıklar. Williams'ın "beden türleri" nosyonu, hem korku filmleri gibi bildik tür bilgimizden faydalanarak, hem de dikkatimizi Matrix örneğinde olduğu gibi bizi Neo'ya yönelik tehdidin, ağır çekim aksiyon sahnelerindeki stilize beden hareketlerinin, Neo'nun bedensel şiddet tehdidini kontrol altına aldığı son sahnenin Romantik

kahraman olarak gerçek rolünün bir son teyidi olmasının yenilikçi yapılandırılmasına dikkatimizi çekerek mutabakat türü sınıflarını dikine keser.

Bir Karışık-Tür Filmi Olarak Matrix

Herhangi bir eleştirisi yazısının size gösterebileceği gibi Matrix, yaygın kabul görmüş özelliklerden, yapısal unsurlardan mutabakat türleri ve alt türlerine ait çeşitli temalardan faydalanır. Fakat karışık-türün nasıl tanımlandığı bir eleştiriden ötekine değişir. Örneğin Spliceonline'ın Rob Blackwelder'ı (http://www.spliceonline.com/99reviews/Matrix.html) Matrix'e "sanal gerçeklik bilim kurgu korkusu" diyor ve böylece filmi örneğin Disclosure (Barry Levinson, 1994) gibi bilim kurgu olmayan sanal gerçeklik korku filminden ayırıyor. Salon.com'dan Andrew O'Henry, dikkatleri Matrix'in, örneğin John Wo-o'nun filmlerini, Alien serilerini, Terminator serilerini ve elbette Bla-de Runner'ı dahil eden birçok gönderimi Avrupa sanat filmlerinin süzgecinden geçiren sinema tarzına çekiyor. O'Henry Matrix'in bütün bu filmler olduğunu, aynı zamanda bir bilgisayar oyunu, Zen Budizme bir giriş, bir Yeniden Doğuş meseli olduğunu da ekliyor. Bu Matrix'in bir karışık-tür olmadığını gösterir. O, ayrıca, kendi çeşitli anlatı-sal kaynaklarından alınmış çekirdek temaların kapsayıcı bir karışımını kullanır.

Bütün tür filmleri, bildik olanla yeni olan arasında bir dinamizm tesis etmek zorundadır. Matrix bu problemi pastişle, yani çeşitli mutabakat türünden ve alt türünden özellikleri tutarlı bir kurguda yeniden monte ederek çözer. Yeniden monte etme, aslında, onun ana tür düzeyinde başlar ve türlerle alt türlerin birleşmesiyle oluşmuş kurgu boyunca devam eder. Bu, en açık biçimde kendini, bir tutam Westernle birlikte, aksiyon, bilim kurgu ve korku gibi mutabakat türleri tarafından standart bir biçimde birleştirilen temalarla, alt türlerin tanımlayıcı özelliği olan kovalanan masum gerilimi (Thomas Anderson veya Neo hiçbir şey değilse bile bir masumdur ve kovalanmaktadır) ve Matrix'e baleyi andıran kavga sahnelerini kazandıran Hong Kong dövüş sanatları aksiyon film temalarının içerilmesinde gösterir. Bahsettiğimiz son iki anahtar alt türün ana özellikleri, yalnızca kahramanımızın Ajanlar tarafından tam anlayamadığımız nedenlerle kovalanmasını garantine almakla değil, aynı zamanda Neo'nun nihayet

O olduğunu doğrulayan, sonuna kadar stilize edilmiş bir dövüş ustalığı sunarak filmin gerilimine katkıda bulunur. Ana tür, mutabakat türleri ve alt türlerinin yanında Matrix'in iki ana kurucu öğesi gerilim (Neo'nun, Morpheus'un ve Trinity'nin başına ne gelecek?) ve gizemdir (Matrix nedir?).

Romans ana türü Matrix'e arayış motifini verir. Aynca bizim için kahramanın başta ait olduğunu fark etmediği tehdit altında bir toplumu kurtardığı düşmüş bir dünya fikrini verir. Herhalde Amerikan filmi özelliklerini gösterme konusunda türler arasında en başta gelen Western türü de, bir yabancının toplumu şeytani güçlere karşı korumak için daha kapsamlı bir toplumsal iyi adına eylemde bulunma yeteneğini keşfettiği temel Romans motifinden hareket eder. Matrix Western türüne gönderimlerde bulunarak, bilim kurgu filmlerini, daha önce Star Wars (George Lucas, 1977) tarafından bariz bir biçimde kurulmuş olan bir bağlantıyı sürdürerek en çok bilinen Amerikan film türüne bağlar. Gelgelelim Matrix filminin Western'e gönderimlerle dolu olduğu açık olsa da, bu gönderimler geçicidir. Neo ile Ajan Smith arasındaki metrodaki son çarpışma sahnesi ikonografik açıdan Western tabanca sahnelerinin öz be öz torunudur; fakat Thomas Anderson, örneğin John Wayne'de vücut bulan tipik Western kahramanı değildir.

Daha ziyade, Romans türü geleneğine giren ve Luke Skywalker'dan farklı olarak bir acemi, Western kahramanlarının kusurlaştırdığı bir yetenekleri geliştirme eğitiminden geçmesi gereken biridir. Bununla birlikte tıpkı ondan eski Western kahramanları ve Luke gibi adaleti gerçekleştirme görevine atanır ve böylece temelden sağlıksız ve ters ütopik bir toplumda kanunun ve düzenin gücü haline gelir.

Kuşkusuz, Matrix filminde işleyen en baskın mutabakat türü, bilim kurgudur.

Tersütopik bir gelecek dünya tehdidi bilim kurgu türünün alameti farikasıdır.

Özellikle teknolojinin insan kimliği üzerindeki etkisi söz konusu olduğunda.

Birçok tür filmi - Western'i bilim kurguya bağlayan bir anlatı paradigması olarak- iyi kötü arasında bir mücadeleyi içerir. Bilim kurgu, şeytani güçleri anlaşılmaz ve tasavvur yeteneğinin ötesinde betimlemesiyle Western filmine nal toplatır. İyi ve kötü arasındaki -Neo, Trinity, Morpheus ve onların tayfalarını Matrix ve Ajanların karşısına çıkaran- savaş, bildiğimiz diğer bir bilim kurgu temasına, örneğin beşeri medeniyetin teknolojisini yeryüzünü yok edecek, böylece küresel boyutta bir veba getirip teknolojinin efendiliğini sonunda insanlığı hem fiziksel hem ruhsal olarak köle yapan insan-dışı zekâların eline verecek kadar geliştirilmiş olması fikrine dayanmaktadır.

Bilim kurgu türünden alınmış bu özellikler, bizden genellikle korku filmlerini çağrıştıran bir gelecek hayal etmemizi ister. Jelatinimsi bir sıvıyla dolu -

örneğin Invasion of the Body Snatchers (Don Siegel, 1955; Philip Kaufman, 1978) gibi çeşitli bilim kurgu ve korku filmlerine kadar geriye giden bir motif olan-kozalarda mahkûm olmuş insan imgesi, Matrix ile bilim kurgu ve korku filmlerinin kesişme noktasında bulunan diğer filmleri birbirine bağlar. Dahası bilim kurgu ve korku filmi arasındaki söz konusu birleşme, Matrix'in temel fikri olan sanal gerçeklik ile fiiliyat arasındaki kafa karışıklığıyla iyice güçlendirilmiştir.

Görünüşler dünyasının sadece bir yanılsama olduğu fikrinden şimdiye kadar birçok film faydalanmıştır; Matrix'in farkı, bu bildik temayı kozalarda yaşayan insanların tecrübe etmeye programlanmış oldukları bir sanal dünya resmederek geliştirmektir. Bu sanal dünya bizimkinden çok farklı olmayan, fakat çağdaş varoluşun -ruhsuz mega-şirketlerden, deri ceket gece kulübü kültürüne, zengin kendiler ile kenar mahalledeki gettolardan gelen toplum dışı insanlar arasındaki zenginlik farkına- soğuk unsurlarını vurgulayan bir dünyadır. Romans ana türüyle bilim kurgu mutabakat türü arasındaki derin türsel bağlantı, bizzat Matrix'in doğasında görülebilir: düşmüş dünya olarak Matrix, insanlığın yanılsamasının ardındaki metaforik çöl, zeki makinelerin yönettiği dünya ve Tanrı'nın ölümü.

Gerçekten de bu sanal dünyada Matrix insan hayatının, anladığımız kadarıyla, "kökeni"dir. Matrix'te insan hayatı hem yarattı mitosunun sapık bir parodisini, hem de Frankenstein (James Whale, 1931) gibi korku

filmlerinde hayatın yaratılmasını yankılar. Filmin başında masum, fakat kendi varoluşunun anlamını keşfetme arayışına önceden başlamış biri olarak resmedilen Thomas Anderson, bizim için özdeşleşme noktasıdır. Bu sayede Morpheus tarafından Neo ile aynı anda Matrix gerçeğinin içine itiliriz.

Matrix hem bilim kurgu hem korku filmleri tarafından paylaşılan gözde bir temadan daha faydalanır: insan bedenine tecavüz ve onu ele geçirme. Bu fikirler Matrix filminde birçok sahnede görülebilir: Neo'nun içine yerleştirilen izleme cihazı, Morpheus'a yapılan işkence, bulup yok etmek için programlanmış olan araçlar, dünyanın bilgisayarlar tarafından üretilmiş bir sanal gerçeklik olduğunun keşfi, gelecekte yaşayan korkunç toplumunun insanları sanal bir varoluşta esir aldığının ortaya çıkması. Bizzat Neo tümüyle insan olmaktan daha fazla bir şeydir. Matrix'te iki farklı insan türü olması çarpıcıdır: "sahiden" insan olanlar ve Neo, Morpheus, Trinity ve diğerleri gibi -bilgisayarların yükleme programlan sağ olsun- insan varoluşunda yeni bir aşamayı temsil eden diğerleri.

Matrix'in diğer filmlerden ayıran en önemli yanlar, onun görsel üslubu ile seyircinin giderek daha ayrıntılı olarak tasarlanmış ve gerilimi artan aksiyon sahneleri aracılığıyla filme daha yoğun bir şekilde dahil olmasının bir bileşimini oluşturur. Film boyunca eksilmeyen gerilim ve üslup arasındaki çifte odaklanmayı, filmin çekimi ve montajından, sahneleri kullanış biçiminden, karakterlerin kıyafetlerinden, gözlüklerden ve silahlardan, kahramanların yanık ten renginden ve atletik vücutlarından kolayca anlayabiliriz. Matrix filminin bize üslubun anlatıya galebe çalmasını gösterdiğini "düşünmek için birçok nedenimiz var. Bu konuda herkes aynı fikirde değil. Örneğin bazı eleştirmenler filmi daha ziyade bilim kurgu öğeleri dolayısıyla göklere çıkarıyor. Fakat bu bize sadece bilim kurgunun ayına bir özelliğinin onun "Hayatın anlamı nedir?" ve "İnsan olmak ne anlama gelir?" gibi Büyük Sorular üzerine odaklanmasıdır. Bilim kurguyu biliyor olmamız demek, bu soruların Matrix tarafından da sorulmuş olmasına şaşırmamamız gerektiği anlamına gelir. Ne var ki bu, Büyük Soruların felsefi olarak bir önem arz edecek şekilde ortaya atıldığı anlamına gelmez. Ne de filmde felsefi önem arz eden cevaplan bulunduğu.

Popüler eğlence anlatılarına felsefi bir bakış açısından bakmak belirli bir hassasiyet gerektirir. Eğlence anlatısı denilen her şeyi değersiz felsefi ilgiler olarak bir kenara itmek, açıkça sadece felsefi kibri gösteren bir şeydir. Öte yandan, bütün eğlence anlatılarının felsefi ilgilerini haklı çıkarmak da o kadar kolay değildir. Peki, bu durumda, Matrix'e nasıl yaklaşmalı. Peter Jones çeyrek yüzyıldan fazla bir süre önce, Felsefe ve Roman adlı kitabında, edebi metinlerin ve edebi yazarların, felsefi söyleme şahsen dahil olmayan insanlar olmasına rağmen, felsefi açıdan ilginç bir takım sorular ortaya atabileceğini net bir şekilde açıklamıştır. Jones'un hareket noktası felsefecilerin edebiyat metinlerini her zaman felsefi sonuçlar çıkaracak şekilde okuyabileceğiydi. Jones'un örnekleri dünya edebiyatının büyük eserlerinden alınmıştı: Anne Karenina, Karamazov Kardeşler ve Yitik Zamanların Peşinde bunlardan sadece bazılarıdır. İlk bakışta Matrix'in de bu edebi devlerden birine ait olduğu düşünülebilir. Matrix'i, Jones'un, örneğin Proust'un klasik eserini ve diğerlerini ele aldığı gibi ele almak, filmdeki önemli felsefi temalarla önce bir güzel dalga geçmeyi ve sonra onları, tıpkı Jones'un Proust'ta bilgi ve yanılsama konularını incelemesi gibi, adamakıllı bir felsefi düşünüme davet etmek gerektirecektir. Yani Matrix'in onaya attığı sorulan felsefecilerin ciddiye alıp düşünmesi olanaklı görünüyor. Fakat Matrix'in karışık-tür filmin eksiksiz bir örneğini veriyor olması, felsefi bir incelemenin gerçekten değip değmeyeceğini sorusunu akla getiriyor. İsterseniz şunlara hemen bir bakalım.

Matrix ve Edebi Tür Film

Mutabakat türlerinin ve alt türlerinin aşırı çeşitliliğini ve herhangi bir özel film türü için tertipli bir tanımlama sınıflamasını üretmenin buna kalkışanlara sunduğu güçlükleri dikkate alırsak, Thomas Sobchack, kendine Northrop Frye'yi model alarak, "edebi türün ortak bir biçimde tür filmi olarak adlandırdığımız bütün filmleri tek bir sınıf altında toplayıp" toplayamayacağını düşünmeyi seçiyor. Sobhock, sonuç olarak, Western ile kılıç filmleri arasındaki farkın veya biyografik film ve kolej filmleri arasındaki farkın ve hatta Western ve biyografik film arasındaki farkın, tür filmleri tarafından paylaşılan ortaklıklardan daha az olduğunu ileri sürüyor. Sobschack'ın hamlesi, türlerin "öne-çıkar" görünen unsurlarını bir araya getirmek hiç bir şekilde bir türü ötekine bağlayan temel tür özelliklerini azaltmayacağından dolayı, türleri kalıtsal olarak iç içe geçmiş türler olarak

ele almamız gerektiğini söyleyen fikri meşrulaştırıyor. Bir filmi tür filmi yapan veya yapmayan fark nedir? İlk olarak, tür filmleri bir hikâye üzerine odaklanır, "filmin dışındaki bir meseleyle değil." İkinci olarak tür filmleri her zaman iyi adamın ve kötü adamın kim olduğunu bize önceden bildirir. Üçüncü olarak, Shobchack, tür filmlerinin taklide dayandığım kabul etmekle beraber, Northrop gibi, "gerçek hayatı" değil, diğer filmleri taklit ettiklerini ileri sürüyor. Dördüncü olarak tür filmler "özlü biçim duygusu"ndan, yani kurgudan hareketle tanımlanabilir. Tür filmlerinde kurgu, sahne ve psikolojiye dair gözlenebilir ayrıntıları uzun süre düşünmeye imtiyaz tanır. Kısaca, "ne olduğu", niçin sorusundan daha önemlidir. Beşinci olarak, tür filmlerindeki karakterleştirme, her zaman bir tür özet kullanılarak yapılır Sobchack şöyle söyler: "Bir karakteri söylediklerinden ve yaptıklarından değil, giydiklerinden tanırız." Shobchack 1975'te kostümlere dair bu satırları yazarken, yirminci yüzyılın sonundaki moda dergilerinden fırlamış aksiyon film kahramanlarıyla ilgili olarak tam tersinin söylenmesinin gerektiğini pek görememiş olabilir.

Fakat bu beşinci noktada kıyafetlerle ilgili bir yorumdan daha fazlası vardır.

Shobchack "artık seyirci tarafından tanınan bir karakterin ufak tefek olanlar haricinde hiçbir şekilde değişmeyeceğini" söyler. Bu, Matrix'in Morpheus, Trinity ve Ajanlar için fazla doğru olmakla kalmayıp, Neo gibi, bir usta tarafından eğitilmiş, sonunda onu şeytani güçlerle çarpışmaya sürükleyecek bir kendini gerçekleştirme yolculuğuna çıkmış Romans kahramanı olduğu için değişemeyen, gerçek kahramanlar için de geçerlidir. Tür filmleri bu şekilde işler.

Peki Neo'nun bir kendini gerçekleştirme yolculuğunda olması fikrini nasıl anlamalıyız? Buradaki "kendi" zihin felsefesinin ve psikolojinin tipik olarak anladığı şey değildir. Neo gibi kahramanlar herhangi bir psikolojik derinlikten veya karmaşıklıktan yoksundur. Shobchack'ın çarpıcı bir biçimde gözlemlediği gibi, tür karakterleri temelde seyirci tarafından hemen tanınabilen sabit ve dışsal özelliklerin bir birieşmesidir. Başka bir deyişle, bunlar karakterlerdir ve öykündükleri şey fiilen insan bireyleri değil, öteki karşılaştınlabilir karakterlerdir. Tür kahramanları "yapabildikleriyle biz sıradan insanlardan çok üstündür; olağan bir insan olarak sınırlandırılmış olabilirler, fakat aksiyon söz konusu olduğunda hiçbir sınır tanımazlar. Bir

canavarda veya kötü adamda cisimleşen şeytani olanı tespit edip ona meydan okuyabilir ve onları yenebilirler." Matrix'in anlatışa! çizgisi, şeytanın nerede yuvalandığını örneğin Matrix'te- bulmayı ve Neo'yu Ajanlarla dozu giderek artan savaşından zaferle çıkabilmesi için eğitmeyi içermektedir. Her ne kadar Neo filmin sonuna kadar kendinin O olduğunu fark etmiyor olsa da, tür filmlerinin sadık birer tüketicisi olarak bizler, onun o olması gerektiğini en baştan biliriz. Mesele tür geleneği tarafından önceden çözülmüştür. Bunun Neo'nun psikolojik kişiliğiyle hiçbir ilgisi yoktur, her şey anlatı motifleriyle ilgilidir. Neo bilim kurgu dünyasında bir Romans kahramanı, Morpheus'un keşfiyle ve Kahin'in onayıyla gerçek güçlerini belirleyen ve ortaya çıkaran bir dizi çarpışmaya itilen ve gerçek güçleri keşfettikçe O kimliğiyle ortaya çıkacak olan masumdur.

Yeni biri, bir acemi olduğu için Neo -Romans kahramanının kendini ve rolünü anlamasında her zaman var olan- anlatısal bir dönüşümden geçer, fakat bunlar psikolojik gerçeklik anlamında fiili değişimler değildir. Neo'nun anlatısal çizgisi onu kenarda durmaktan Matrix'le olan kavganın tam ortasına atar. Neo anlatısal bir paradigma olduğu kadar kendine özgü bir psikolojiye sahip değildir.

Neo gibi karakterlerin psikolojik derinlikten yoksun olduğu eleştirileri, onun bir tür anlatısının kurgusuyla ilişkili olarak işlevini ve rolünü görmekte başarısızdırlar. Eğer Neo'nun bir Romans kahramanı olduğunu bilirsek, bu filmde değilse bile üçüncüsünde Ajanları ve Matrix'i alt edeceğini biliriz.

Felsefe ve Matrix

Bu bölümün başında Matrix'in metafizikten epistemolojiye, ahlak kuramından, din felsefesine, toplum felsefesinden siyaset felsefesine, bilim felsefesine kadar çok fazla temaya temas ettiğini söylemiştik. Romantik komediler, örneğin, şu soruyu sorarlar: "İyi hayat nedir?" Western ile sıkı dedektif filmleri şu soruyu paylaşır: "Toplumda adaleti sağlamak için ne tür bir birey gerekmektedir?" Bilim kurgu filmleri ise "İnsan olmak ne demektir?" sorusunu sorma ihtimali en yüksek türdür. Felsefi gönderimler tek bir türe mahsus değildir. Dahası, bütün tür filmlerinin böyle sorulan aynı ciddiyetle sorduğunu da düşünmememiz gerekir.

Matrix 1999 yılında gösterime girdiğinde, hem üniversite koridorlarında hem de akademik konferanslarda, birbirini bulup aynı şeyden söz eden felsefeciler olmuştur. Herhangi bir felsefeye giriş dersinde, Platon'un mağara meselinden veya Descartes'ın İlk Felsefe Üzerine Düşünceler kitabından söz ederseniz, öğrenciler ya hemen ellerini kaldırıp ya da dersten sonra yanınıza gelip "Tıpkı Matrix'te olduğu gibi, değil mi?" demiş olabilirler. Kuşkusuz, Matrix'te felsefi gönderimler sayısız; çeşitli felsefi yorumlar ile düşünümleri hak ediyorlar.

Öğrenciler Platon'un mağarasındaki mahkûmlar tarafından tecrübe edilen yanılsamalı dünyasıyla Matrix'in kozalarındaki insanlar arasındaki bağlantıları hemen görüyorlar. Çocukluklarını mağarada geçirmiş olan mahkûmlar, nasıl hayalleri gerçeklerden ayırt edemiyorsa, kozalarda esir insanlar da kendilerinin bilgisayar programcısı veya hacker olduğunu sanıyorlar. Öğrenciler ayrıca Neo'nun bütün her şeyin sadece bir rüya olduğu gerçeği karşısındaki şaşkınlığının Descartes'ın İlk Felsefe Üzerine Düşünceler'deki Düş Hipotezi'yle paralellikleri de hemen görebiliyorlar.

Her iki durumda da Matrix'in gönderimleri öncelikle felsefi düşünceyi uyandırmayı değil, gerilimi, kaygıyı, korkuyu ve hatta dehşeti arttırmayı amaçlamaktadır.

Peter Jones gibi biri felsefecilerin Anne Karenina gibi kitapları felsefi temalarını yorumlamakta haklı olduklarını iddia ediyorsa, Jones'un da -tıpkı ondan önce ve sonraki eleştirmenler gibi- tematik olarak organik anlatılarla ilgilendiğinin farkına varmak önemlidir. Buradaki genel fikir, Jones gibi -veya bu açıdan Matthew Arnold veya F.R. Leavis gibi- birinin ciddi dikkatini celbeden hikâyelerin, bütüncül ve odaklanmış bir tematik çekirdeğe bağlı olduğudur.

Bunlar ayrıca üzerine düşünerek okunmayı hak eden romanlardır. Eğer düşünerek okumayı ödüllendiriyorlarsa, bunun nedeni onların okuyucuların sistematik olarak hikâyenin edebi dünyasına çekiyor olmalarıdır. Matrix ise aksine seyircileri başka filmlerle karşılaştırma yapmaya itiyor. Tür metinler, farkına varılabilme konusunda, seyircilerin diğer metinlerle, diğer kabullerle, diğer kurgularla, hatta felsefi temalarla ve metinlerle aşinalığına bağlıdır. Bu yüzden Matrix gibi metinlerin temelden merkezkaç metinler oldukları sonucuna varmak zor değildir -Örgütleyici ilke, eldeki metnin

dışında olanlarla bağlantılar kurma yeteneğimize dayanır. Öte yandan Matrix gibi filmlerin birincil anlatı aracı aksiyon, gizem ve gerilim- seyircilere felsefi olarak ilginç temalar ve motifler üzerine düşünmeye sevk etmez. Matrix, karışık tür filmlere bir örnek teşkil ettiği için, felsefi temaları, en fazla, seyircinin ilgisini harekete geçirmek için kullanmayı ümit edebilir, yoksa felsefi sorunların çözüleceği bir tanışma ortamı sunmayı kendine amaç edinemez. Bu arada film kendi tür sorunlarını gerçekten çözüyor: Kahramanımız keşfediliyor, bir acemilik eğitiminden geçiyor, nihayet kendi güçlerinin farkına varıyor, düşmanlarıyla en önemli savaşlardan sağ çıkıyor ve sevgilisinin aşkını istemeye geliyor. Bu temalar anlatının kendisi kadar eskidir.

Göstermeye çalıştığımız şey, Matrix'te bulunan felsefi gönderimlerin, anlatısal önemlerini, filmin tür mirasından, temel belirleyici türü olan Romanstan aldığı duruşundan ve mutabakat türleri ile alt türlerinin kendine özgü bir karışımı olmasından aldığıdır. "İnsan olmak ne demektir?" Bu iyi bir soru olmasına iyi bir sorudur, fakat, en iyi cevaba, psikolojik kişiliklerden ziyade karakteri önceden belirlenmiş ve değişmeyen özelliklere sahip kahramanlar olduğunu iddia ettiğimiz bir tür filmi kahramanının yakından incelememesiyle ulaşılamaz. Matrix felsefi öneme sahip sorular sormaktadır; fakat amacı, bir cevap olarak herhangi bir açıklama veya felsefi sav sunmak değildir. Bu nedenlerle, Matrix'in tartışmasız bir şekilde bir tür filmi olduğu sonucuna varıyoruz ve olsa olsa bir sanal felsefe örneği.

Sahne 3

Matrix'i Yapı-Bozumuna Uğratmak

17

Keanu'ya Nüfuz Etmek/Girmek (* penetraiton: kelimenin sözlük karşılıktan, içine işleme, nüfuz etme, girme, sokma, tesir; feraset, zekâ, anlayıştır. Yazar penetraiton kelimesini bir uçta nüfuz etme ve öteki uçta fiziki anlamda girmek, delmek ve cinsel duhulün bulunduğu bir sarkaç yörüngesinde kullanıyor.

Dolayısıyla anlam bazen bir uca bazen diğer uca yaklaşıyor. Fakat eksen aynıdır.

Bu eksenden ayrılmamaya çalıştım.): Yeni Delikler, Eski Teraneler
CYNTHIA PREELAND

Matrix ve eXistenZ aynı yıl gösterime girdiler (1999) ve sık sık karşılaştırıldılar: Her iki film de özelliğini bilgisayar üretimi yanılsamalar ve gerçeklik katmanlarından alıyor. Burada iki film arasındaki birkaç temel fark üzerinde yoğunlaşmak istiyorum. Feminist bir felsefeci olarak beni ilgilendiren bir fark, bu filmlerin insan eti ve bedeninin değerine dair birbirine karşıt betimleri benimsemiş olmalarıdır. Bu, onların ikinci bir farkıyla, yani, seyircilere olan tavrıyla ilişkilidir. İkisine birden baktığımda eXistenZ'in daha tatmin edici olduğunu görüyorum. İzin verirseniz görüşlerimden bahsedeyim.

Kahramanları fiziksel gerçekliğin etrafından dolaşmaya daha fazla muktedir oldukça, Matrix, insan etinin üstesinden gelmeye dair saf bir fantezi yaratıyor.

Kahraman, "nüfuz edilmiş/girilmiş" ve başkalarına bağlı olmaktan, kendi kendini kontrol eden ve geçirmez -hatta kurşunları bile- bir varlığa dönüşüyor. Matrix bedenin (gerçek, değişen, et ve kandan oluşan) kontrolden çıkabileceği ergenlik korkusunu gösteriyor. Bu fantezi, otonomi ve zihinsel güçler talep eden ve tuhaf davranan genç oğlanlara hayli yakışan bir fantezidir. Oysa eXistenZ'teki bedenler, özellikle filmin kahramanı için, saldırıya açık ve ötekilere bağlıdır.

Bu filmin canlı nüfuz etme/girme ve biyo-morfik bağlantı sahneleri bedenlerin hem keyif verici hem tiksindirici olabileceğini gösteriyor. Bedenler (ve beyinler) bir insanı nakledildiği yerde bırakabilir veya zarar verici olabilir ve yaralanabilir.

Her iki film de sanal gerçekliğin ne kadar şeytani olabileceği üzerine düşündüğü için, seyircilerin sinemanın "sanal gerçekliği" ile nasıl iştigal edeceğini ele almanın birçok açık yolu mevcuttur. eXistenZ, filmde gördüğümüz herhangi bir şeyin "gerçek" olup olmadığını soran bir eşek şakasıyla biterek bu paralelde ilerler. Oysa Matrix insanları yanıltıcı

düşlerinden kurtaran bir kurtarıcı kahramanla biter. Film her ne kadar insan vücutlarının kaşıkla beslendikleri bir durumdan kurtarmayı yücelişe de, ironik ve iki yüzlü bir biçimde, izleyicilerini koltuğa yapıştıran özel efektlerle dolu bir kaçışçı [escapist] fantezi üreterek kendi sanal gerçekliğine tutsak eder. Ben eXistenZ filmindeki oyun katmanlarının oyuncul zekâsını tercih ederim.

Araştırmak istediğim iki tema bağlantılıdır. eXistenZ, sanal gerçekliği bir film yapımcısının vizyonuyla kıyaslayarak, gerçek insan (veya öteki) bedenlerin çağdaş filmlerin baştan çıkana vizyonlarındaki izafi yerini sorgular. Çünkü eXistenZ, hem kahramanlarına hem seyircilerine sakatat halinde, bazen tiksindirici formlarda etle yüzleştirir; bedenden zihinsel kaçış fantezilerini beslemez. Bu filmi hem beyinlere hem bedenlere sahip varlıklar olarak gizilgücümüzün, feministlerin potansiyel anlamında Matrix'tekinden çok daha özgürleştirici bulabileceği, daha çarpıcı bir görüsünü öneren bir film olarak anlıyorum.

Bedenler, Zihinler ve Cinsiyetler

Matrix kendi yıldızlarına belirli bir bakışı fetişleştiriyor. Filmin sanal dünyasında, insan etinin gerçekliği, parlak siyah deriler veya lateksin çok iyi koordine edilmiş bir bütünlüğüyle örtülmüştür. Oysa eXistenZ bu gerçekliği etin yapışkanlığında, -'ıslak donanımın'- kanında ve irininde sergiliyor. Bu farklar filmlerin birbirine benzer giriş jeneriklerinde de açıktır. Her ikisi de malumat parçalarından inşa edilmiş bütünler metaforu kullanır. Matrix'teki parçalar bilgisayar kodlarının fragmanları, siyah bir ekranda parlayan yeşil harfler ve rakamlardır. eXistenZ filmindeki parçalar belirsiz bir şekilde akla mikroskop altında bakılan hücre yapılarını getiren pembe, krem ve altın renkli biçimsiz gölcüklerdir. Buradaki metafor mekanik değil biyolojik, dijital değil benzeştir.

Bugüne kadar birçok feminist felsefeci, batı felsefesinin, bedenlerinden, kan ve etten ibaret gerçekliklerinden zihinsel kaçış arayan erkeklere ait bir macera olduğunu iddia etmiştir. Platon'un da dahil olduğu bu tür erkekler, aşkın Formlardan ibaret bir dünya tarifeden Augustine ve Aquinas, cennette ruhların saflığını umut ederken, Descartes kimliğini beden olarak değil, ruh olarak tesis eder. Düşünme ve hissetme arasında keskin ayranlar çizmek yine bu geleneğin bir parçasıdır. Erkekler geleneksel olarak akılcılık ve

"yüksek" zihinsel melekelerle, kadınlar beden, duygular ve çocuk doğurma ve bakma gibi "aşağı" melekelerle ilişkilendirilmişlerdir. Bu zihinci [mentalistic] ön yargı, yine, Matrix'in hiç kuşkusuz bir biçimde erkek olan bakış açısında kendini belli eder.

Cinsiyet rolleri açısından iki film arasındaki farklar, dikkatimizi erkek kahramanlarına yoğunlaştırdığımızda daha net bir hal alır. Filmin yıldızlan bugünün en çok ağız sulandıran iki oyuncusudur, Keanu Reeves ile Jude Law. Bu erkekler Clark Gable veya John Wayne gibi maço albeniye sahip erkekler değillerdir. Keanu/Neo, onu ilk, uyurken gördüğümüzde uzun kirpikleriyle bir kız kadar "güzel"dir. Bembeyaz bir teni vardır (hatta filmdeki başka bir karakter onun beyazlığı hakkında laflar eder) ve kılsızdır. Bir dansör gibi zarif hareket eder. Jude/Ted bir heykeltıraşın elinden çıkmış elmacık kemiklerine ve imrenilesi kirpiklere sahiptir. İnce üst dudağı ona somurtkan bir ifade verir. Her iki kahraman da güçlü (ya da güçlü görünen) ve ara sıra onun hareketlerini yönlendirerek liderliği alan kadınlarla eşleştirilmişlerdir. Bazı anlarda her ikisi de korunmasız, kendine güvensiz ve -en önemlisi- nüfuz edilmiş/girilmiş olarak gösterilirler. Bu erkeğe nüfuz etme/girme sahneleri veya erkek bedeninde yeni delikler açmalar açıklanmaya değer.

Keanu'ya Nüfuz Etmek/Girmek

Matrix filmindeki ilk nüfuz etme/girme sahnesi makine yönetimindeki yanılsamanın şeytani Ajanlarının, Matrix'in Neo'yu yakaladığı ve sorguya çektiği anda yaşanır. Onu bağlayarak akrep benzeri bir yaratık olan dinleme cihazını acılı ve tüyler ürpertici bir operasyonla göbek deliğinden içine şırınga ederler. Daha sonra kadın kahraman Trinity ve Matrix'e direnen diğer radikal grup, lider Morpheus'a götürmeden önce dinleme cihazı/böceğini Neo'dan çıkarırlar, bu başka bir vahşi girme sahnesidir. Böceği Neo'nun göbeğinden emsin diye silah benzeri bir aygıt kullanırlar. Onlar çıkarırken, Neo acıyla çığlık atar.

Bundan sonraki girme sahnesi muhtemelen filmin en rahatsız edici sahnesidir. Neo Morpheus tarafından uzatılan "kırmızı" hapı seçtikten sonra, insanların içinde bulundukları halin dehşetengiz bir görüntüsüne tanık olur. Böceğimsi "makine-hemşirelerin" baktığı, rahimsi tüplerin içinde yapay olarak muhafaza edilen sayısız çıplak insan bedeni görür. Herkese,

tahminen onları besleyen ve artıklarını temizleyen bir sürü tüp sokulmuştur. Kılsız pembe bedenler iğrenç ve korunmasız görünürler ve bu bedenlerin her tarafına fişler, kablolar sokulmuştur. Neo korku içinde soluğunu tuttuğunda, hemşire böceklerden biri onun kablolarını ve fişlerini parçalar gibi çıkararak "sifonu çekmeye" hazırlanır. Neo bir doğum-bedeniyle kaygan bir tüple atılır, muhtemelen sıklaştırılmak üzere.

Kurtarılır, Neo daha nazik ve hoş bir girme sahnesinde görünür. Yine, Keanu'yu masanın üstünde sergilenmiş çıplak vücut olarak görürüz. Bu sefer, vücuduna yavaşça salman akupunktur iğneleri batırılmıştır. Buradaki girmenin huzurluluğu ve iyiliği, arka planda çalan dini koro müziğiyle vurgulanır. Morpheus Neo'nun kaslarının geliştirilmesi gerektiğini, onların hiç kullanılmadıkları için çökmüş olduğunu söyler. Ah bir de biz sırt üstü uzanıp kaslarımızı güçlendiren iğnelerle birlikte serin bir uykuya dalsaydık!

Bu filmde Neo öyle özel biridir ki, her şeyi bir çırpıda öğrenir. (Fiziksel şeyler, yani azıcık budala ve saf olan Neo/Keanu'nun kendinin, insanlığın Matrix'teki özgürlüklerinin kefaretini ödeyecek "O" olduğunu anlaması biraz zaman alır). Anında programlama ve "yükleme" aracılığıyla, Morpheus'un küçük devrimci hücresi en yakışıklı, en çoğu hak eden, en zeki olanına bilgiler ve beceriler kolayca iletilir. Bu bir insanın ensesine büyük bir "fiş"in sokulması anlamına gelir. Böylece, bundan sonraki girme sahnesinde daha fazla şiddet vardır ve Neo bağlantı cihazı ensesindeki deliğe zınk diye çakıldığında korkar.

Sanallaştırılmış fiziksel eğitim sayesinde Neo, çaba göstererek gerçek bedenine iletilen beceriler edinir. Bu psikokinetik yetenekleri çabuk öğrenir, terlediğini bile görmeyiz. Her ne kadar açıkça korkutucu olsa da, ense fişleri bir daha asla vurgulanmaz ve başka bir fış takılma sahnesi görmeyiz; daha ziyade grup üyeleri koltuklarına yaslanırlar ve biz acı ve şiddete gerek kalmadan fişin takılabileceğini varsayarız. Bu fişler kolay giren fişlerdendir. İnsanları Matrix'e yeni bir farkındalıkla gönderirler, bu farkındalık onları inanılmaz uzaklara sıçramaya, sürülerle düztaban polisle kavga etmeye muktedir kılar.

Sonunda hakkında konuşmak istediğim son nüfuz etme/girme sahnesine geliriz.

Neo'nun bedeni Ajanlarla çarpışması sırasında mermilerle delinir. "O" olmasına rağmen (belki O olduğu için) Neo acı çekmek, hatta ölmek zorundadır. Fakat Trinity (Kutsal Ruh?) gemide kalan hareketsiz bedenine onu sevdiğini itiraf edip Kahin'nin onun seveceği erkeğin O olacağı kehanetini, bu yüzden gerçekten ölmüş olamayacağını fısıldayarak ona can üfler. Neo büyülü bir şekilde hayata yenilenmiş bir özgüvenle döner, öyle ki ona saldıran Ajanlar bile telaşlanır. Daha önceki sahnelerde mermilerden kaçma konusunda olağanüstü bir yetenek sergilemiştir, artık mermilerden etkilenmez hale gelmiştir, hatta onları havada durdurabilir.

Bu yeni, kurtarıcı Neo iması, onun fiziksel olarak kusursuz ve bozulamaz olmasına yöneliktir. Artık bir bakışta duvarların ötesini görebildiği Matrix'te bu şekilde hareket eder. Matrix sinirsel-etkileşimli bir simülasyondur; eğitim programında kullanıldıklarına göre, belli ki bazı simülasyonlar faydalıdır.

Bütün simülasyon sahnelerinde Keanu uzamış saçlarıyla, hiçbir ense fişi olmadan ve adı artık kötüye çıkmış olan uzun, siyah bir paltoyla daha bir yakışıklıdır.

İhtiyacı duyabileceği her türlü silahı kuşanmış olarak Ajanların mermilerinden sıyrılır. Bu mükemmel, heyecan verici, unutulmaz Keanu/Neo bütündür, kapanmıştır, hiçbir açığı veya kusuru yoktur, hiçbir şekilde korunmasız değildir; kısaca, et ve kandan oluşan fiili bedeniyle

hiçbir fiziksel ilişkisi kalmamıştır. O etin fiziksel gerçekliğini geride bırakmıştır.

Bahsetmeye pek değmez, fakat Trinity karakteri (Carrie-Anne Moss) bu filmde tipik yardımcı roldedir. Filmin başında bu 'küçük kız'ın onlarca polise meydan okuyup, sonunda kaçmayı başardığı sahne ona dair vaatlerle doludur. Neo onunla karşılaştığında takma adından tanıdığı o zeki hackerın bir kız olduğunu öğrenince şaşırır (Trinity, bütün erkekler gibi, der). Fakat bu açılış hamlelerinden sonra, Trinity yan kadın rolünü benimser. Bir iki sahnede becerisine tanık oluruz, fakat bu ünlü hacken bilgisayar klavyesinin önünde anlamlı herhangi bir şey yaparken görmeyiz (örneğin Matrix'in kodunu hiçbir zaman incelemez). Orada Neo'nun cinsel ilgisini çekmek ve çok önemli kurtarma işinde onu desteklemek için vardır. Sarsılmaz, asla duygularını ifade etmez Neo için bildik kadın ilgisi ve 'bağlılık' sergiler. Onu Neo'ya yemek götürürken, Neo'yu seyrederken, hatta koklarken görürüz. Filmin sonunda Neo'yu hayata döndüren şey onun aşkıdır. Neo'nun her ihtiyacını karşılamanın yanında, tipik babaerkil lider olan ve insanlığın kurtarıcısı olarak Trinity'e değil, oğul-figürüne bakan Büyük Baba Morpheus'a da hizmet eder.

Trinity ayrıca cinsel cazibe sağlamak için oraya konmuş "bebek"tir. (*Hayranlarına ait web sayfalarının hızla artması bunu bir işaretidir. Sayfalardan birinde "La-teks, ateş gücü ve duvarlara ağır çekim tırmanabilme yeteneği. Bir erkek daha ne ister?.. Daha dar bir şey giyemez miydi?" İsimsiz. (Carrie-Anne Red Planet filminde Val Kilmer'ın karşında benzeri bir rolü oynamıştı).) Hayranları onun "güzel kıçı"nı göklere çıkarmıştır. Trinity bir yerde Neo'nun Morpheus'u kurtarmasına yardım eder, burada kendi payına düşen kadar adam öldürür; fakat belli ki asıl işi dekor olmaktır. Carrie-Anne tenine yapışmış siyah lateks-deriyle inanılmaz seksi görünür. Doğru, bir yerde helikopter uçurur, takat o anda bile işleri birbirine karıştırır ve Neo tarafından kurtarılması gerekir. En sonda iffetli bir öpücükle ödüllendirilir, ama filmde zerre kadar erotizm yok; cinsellikten zevk alan tek kişi Cypher'dır, tabi ki kötü adam.

Filmdeki öteki kadın da şablondur. 'Kahin' (Gloria Poster), kabile büyücüsünün bilgeliğine ve sezgilerine sahip siyah bir kadındır. Kenar mahallede yaşayan bir büyükanne gibi görünür (Size "Nene" diyebilir

miyim?) fırından yeni pişmiş kurabiyelerle birlikte kehanetler çıkarır. Filmin kadınlarını bir şablon olduğu iddiama karşı çıkacak kişi, önce şu soruyu cevaplandırmalıdır: Matrix'te neden hiçbir dişi Ajan yok? Bu filmdeki makineler bile cinsiyetçi.

eXistenZ'teki Jude'a Nüfuz Etmek/Girmek

eXistenZ filminin yönetmeni David Cronenberg, bugüne kadar sık sık, onun en bilinen filmi The Fly'daki çürümüş bilim adamında olduğu gibi, erkek bedenini olağandışı çarpıklarını betimlemiştir. Cronenberg'in filmleri hep "aykırı" cinselliğin ve hatta Videodrome'daki kahramanın karın deliğinde video kasetlerin sokulduğu bir boşluk açması gibi "vajinalaştırmalar"ın altını çizmiştir. Bazı filmleri kesin beden-zihin ikiliğini yıkar, örneğin Scanners'taki telepatik kahraman. Cronenberg kendinin "Yeni Et" dediği şeyle ilgilidir. Cinsiyet ayrılıklarının belirgin olmadığı, yeni cinsel organların ve yeni deliklerin bulunduğu yeni bir beden vizyonuna sahiptir.(* Cronenberg bu "Yeni Et"in ne olduğunu bizzat açıklıyor "insan olmanın fiziksel olarak geldiği anlamı aslında değiştirebilirsiniz... İnsanlar cinsel organlarını değiş tokuş edebilir ya da üremeyi cinsel organsız yapabilir... Kadın ve erkek arasındaki fark ortadan kalkacak ve belki daha az kutuplaşmış ve daha iç içe yaratıklar haline geleceğiz." Chris Rodley, ed. Cronenberg on Cronenberg (Londra: Faber and Faber, revised edition 1977), s.80-82.) Karşılaştırırsak, Matrix değişmeyen, bildik, eski karakterleriyle sıkıcı bir biçimde cinsiyetçi görünüyor: onu seven bir dişi ortağın yardım ettiği erkek kahraman, anlayışlı bir anacıl danışman ve güçlü bir baba figürü.

Jude Law eXistenZ filminde, sanal oyunlar endüstrisinde bir acemi olan ve zeki bir tasarımcının, Allegra Geller'in Jennifer Jason Leigh) ürünü olan yeni bir oyunun demosunun denemesine katılan Ted Pikul rolündedir. Seyircilerden biri Allegra'ya bir suikast düzenlemeye kalkınca Ted onu kaçırır, Allegra onunla gider çünkü onu korumalardan biri sanır. Sonra durup neden bir "sıkıcı Halkla ilişkiler" elemanıyla esir kaldığını sorar kendine yüksek sesle. Jude'un sıkıcı Hİ elemanı olması Keanu'nun Matrix'te bir hacker ve siyahlar giyen bir savaşçı olmasıyla keskin bir tezat içindedir. eXistenZ, erkek her zaman korku içinde ve kendine güvensizken, kadını bilgisayar uzmanı ve karar veren kişi yaparak standart cinsiyet rolü

şablonculuğunun altını oyar. Bu cinsiyet eşitlemeleri bu filmdeki nüfuz etme/girme anahtar sahnelerini inceleyerek araştırılabilir.

Tuhaf bir şekilde Ted/Jude kendine daha önce hiç bio-port taktırmamıştır.

Bioport, bel kemiğinin altına açılmış olan ve "Meta Et oyun kapsülü"nden çalıştırılan sanal gerçeklik oyunlarına bir insanın girmeşini sağlayan deliklerdir. Bu kapsüller, sentetik yumuşakça parçalarından çıkarılmış, genetik olarak değiştirilmiş, insanlar bio-portlarına giren etimsi göbek bağlarıyla bağlanırlar. İlk girme sahnesi, Ted için bir bio-port deliği açılmasıyla ilgilidir. Onun "dişil" rolü, bir tür histeri ile aşikâr kılınır.

Cerrahi müdahaleye direnen Ted itiraf eder, "Bedenime girilme [... duraklama...] yani cerrahi olarak girilme korkum var." Homoerotik kinayelerle dolu bir sahnede kendine karaborsadan bir bioport edinir. "Gas" (Willem Dafoe) Ted'in arkasında dev, büyük bir delme tabancası kullanır. Ted domaldığında, Gas şunları söyler.

"Bu dünyada kesinlikle kaçınman gereken tek şey, bir delik açıcıyla dalaşmaktır." Ted'in ima edilen "dişileştirilmesi" Allegra'nın hemen arkasından Ted'in yeni deliğine, hâlâ narkozun etkisiyle hareketsizken, bir kablo sokmasıyla iyice vurgulanmıştır. eXistenZ filminin anlatı eğrisi, Neo/Keanu'nun her tarafına kablolar girmiş olmanın "kötü, kirli" durumundan fiziksel eksiklik "temiz, iyi" durumuna terfi ettiği Matrix'ten farklıdır. eXistenZ filmindeki sahneler, oyun kapsüllerinin oyun portlarına girmesini duyusal, belki kirli ve riskli, fiziksel bir şey olarak gösterir. Porta girilme ve zevk alma, filmin imgelem dünyası aracılığıyla, yemek ve seks gibi diğer normal fiziksel süreçlere bağlanır. Oyun oynamanın ve fiş takılmanın erotik boyutları birçok sahnede vurgulanmıştır. Bir keresinde Ted Allegra'nın arkasına küçük bir kapsül takarken, onun bio-portunu yalar. Fakat birkaç dakika geçmeden yeniden edilgenliği vurgulanır: Allegra pantolonunu çıkardığında, Ted sızlanır, "Bedenim hakkında çok endişeliyim... kendimi çok korunmasız hissediyorum."

Sanal gerçeklik alışkanlığıyla cinsel itkiler arasındaki bağlantılar Allegra hastalıklı bir oyun kapsülüne bağlanma saplantısı yaşadığında vurgulanır. Kapsül kıvranmaya ve kararmaya başlayınca, Allegra hemen hasta olur ve mikrop kapar. Ne yapacağını bilemeyen Ted onu kapsüle bağlayan bağı

keser, fakat Allegra'dan Ted'in çaresiz bakışları altında kanlar fışkırır. Bu sahne oyunları, erotizminin tıpkı fiili seks gibi riskli olduğu noktasına kanıt teşkil eder. Zihnini veya bedenini bir başkasınınkine bağlamak veya açmak ölümcül olabilir.

eXistenZ bizi birçok sahnede kapsüllerin yapışkansı iç işleyişine fırlatarak, sanal oyun mimarisinin etli fizikselliğini akla getirir. Alleg-ra'nın kapsülü bir tamir atölyesinde tamir edilirken, operasyon tıpkı bir açık kalp ameliyatına benzer. Başka sahneler Beyin Zan Sistematikleri firmasının bir kapsül montaj fabrikasının kasvetli çalışmasını gösterir. Ted kendini, yumurtaları almak, paketlemek ve etiketlemek için içinden kanlar fışkıran kurbağa karınlarını ustaca yararken bulur. Filmin yapışkan bulamaç ile sınırda saplantısı Ted ile Allagra'nın mutant kıkırdağından yapılma bir yemek getirilen restoran sahnesinde doruğa çıkar. Ted'in nüfuz edilme/girilmesi mermi olarak insan dişleri sıkan bir tür kıkırdak silahı alabilmek için mide bulandırıcı yemeği hastalıklı bir iştahla yemesiyle genişler. Neo'nun temiz, metal silahları ve mermileriyle tezatlık, herhalde bundan daha keskin bir biçimde ifade edilemezdi.

Cronenberg, Ted rolüne oyuncu bulmakta güçlük çektiğini söylüyor. Çünkü "bir kadın oyuncunun baş rolü oynadığı ikincil rol için birçok erkek starla konuştuğunuzda, filmde oynamaktan çekiniyorlar... çünkü dikkatlerin odaklanacağı bir kadının yanında ikinci keman olacaklarını biliyorlar... bu hâlâ bir maçoluk olaydır." Buradaki ters dönmüş cinsiyet rolleri çarpıcıdır. Tartışmasız bir şekilde Keanu'dan çok daha iyi bir oyuncu olan Jude kendi kaprisli, telaşlı ve histerik rolünü başarıyla oynuyor. Bu filmde genellikle erkeklerden oluşan ergen seyircinin özdeşleşecek hiçbir şey bulamamasına şaşmamak gerekiyor. Çünkü Jennifer Jason Leigh'in oynadığı Allerga'da Trinity gibi "bebek" dişi hacker değildir. Allegra hoş, akılı ve güçlü bir kadındır, asla ikinci role düşmez.

Hatta Ted'i öldürerek kendi yaratmış olduğu oyunu kazanacak kadar kurnaz ve rekabetçidir.

Filmler, Gerçeklik ve Yanılsama

Şimdi gözden geçirmiş olduğum girme/nüfuz etme sahnelerinin ait oldukları filmlerin daha geniş "mesajları" ile nasıl bağlandığına bir göz

atalım. Hem Matrix hem de eXistenZ gerçekliğin yapay versiyonları tarafından aldatılmanın veya baştan çıkarılmanın ne anlama geldiği konusunda sorular soruyor. Demek ki hikâye fiş takılmaktan bir kaçış hakkında. Neo bulaşıcı fişlerden ve hatta mermi deliklerinden azat olmak için içgörülerini kullanır. Sonunda Matrix'i yenip ötekilere özgürlük vaat ettiğinde, onu öteki insanların üstünde, yer çekimine aykırı bir şekilde uçarken görürüz.

Oysa eXistenZ filminin sonunda, gerçek ile yanılsama arasındaki ayrımı yapamayacak durumda hissederiz kendimizi. Çünkü seyrettiğimiz filmin tamamının bir yanılsama, sanal oyunun bir denemesi olduğunu öğrenmişizdir. Bu "dış" oyunun birçok yanı iç oyuna benzer ve biz seyirciler bile neyin gerçek neyin yanılsama olduğuna şaşırmış olabiliriz. Korkmuş olan karakterlerden biri "Acaba, hâlâ oyunun içinde miyiz?" diye sorduğunda bu kafa karışıklığı somutlaşır.

Bu iki farklı son sinemanın bir yanılsamalar yaratan bir medya olarak gücünü yansıtmada iki filmin stratejilerini gösterir. İdeal olarak, tutarlı olmak istiyorsa, Matrix'in seyircileri kendilerine ait daha yaratıcı seçim lehine filmlerin baştan çıkaran yanılsamalarını tanımaya ve reddetmeye sevk etmesi gerekirdi. Fakat korkarım tam tersi oluyor. Film yalnızca Matrix'ten özgürleşmeyi kutlamakla kalmıyor, aynı zamanda heyecanlı sinematik yanılsamalardan keyif almayı kutluyor. Geminin Matrix dışı ortamında hayatın o kadar da güzel olmadığını hatırlayın. Her şey gri ve soluktur; insanlar üşümüşlerdir ve bir bulamaç yer dururlar. Tayfaların saçları rahipler gibi kesilmiştir, yıpranmış, berbat, onları biçimsiz gösteren kıyafetler giyerler.

Keanu'nun hiç kuşkusuz hayranlarının en çok sevdiği imgesi, daha ziyade simülasyon içinde ortaya çıktığı anlardır: yakışıklı, daha uzun saçlar, ense-fişsiz, siyah palto, havada uçuşlar. Keanu/Neo, harika hareketlerini, hızı ve öldürme gücünü ancak simülasyonlarda sergileyebilmektedir. Benim önemine işaret etmek istediğim nokta, sinema dünyasının daha ikna edici, daha gösterişli ve akılda kalır olduğu yerdir: iddiam o ki bu dünya simülasyon dünyasıdır. Buna uygun bir şekilde bizim sonunda geldiğimiz dünya, Neo'nun "gerçek" olduğu iddia edilen bedeninin yattığı ve Trinity ile yeni bir temas potansiyeli içeren gemi güvertesi değildir. Bunu yerine

yakışıklı Neo'nun Matrix'in yığınları arasında paltosunun eteklerini savurarak yürüdüğünü, sonra bize "kuralların ve kontrollerin olmadığı bir dünya, sınırların ve engellerin olmadığı bir dünya, her şeyin mümkün olduğu bir dünya," vaadinde bulunarak gökyüzüne uçtuğunu görürüz. Uçuşu, tıpkı sözleri gibi, insanların fiziksel bedenlerinin sınırlılığına mahkûm olmadığını akla getirir. Film seçilmiş birkaç kişinin kurallara tabi olmadığı bir zihinsel gerçekliğin kaçışçı fantezini besler (Bu seçilmişler en azından işe gitmek, yeni becerileri öğrenmek için eşekler gibi çalışmak zorunda değillerdir). Filmin bize bıraktığı vizyon Neo'nun fiziksel gerçekliği, tıpkı Süperman gibi aştığı görüntüdür. Seyircilerden yanılsamadan kaçması istenmiştir, fakat bu, bizi kendi olağanüstü görselliğiyle baştan çıkarmaya çalışan bir film tarafından iki yüzlü bir şekilde yapılır.

Oysa, eXistenZ'in oyun içinde oyundan oluşan bir doku olan kurgusu bizden yanılsamalı gerçekliğin normal hayata tercih edilir olup olmadığını düşünmemizi ister. Filmin sonunda Allegra'nın "eXistenZ" oyununda Ted'i yenmesinin, "transCendenZ" denilen başka bir oyunun demo versiyonunun bir yanılsaması olduğunu öğreniriz. Filmimizin karakterleri rollerini tartışmak ve olanlara gülmek için "eXistenZ" oyunundan çıkarlar; komik oyun erişimleri üzerine yorumlarda bulunurlar. Birdenbire Jude'un, film boyunca kullandığı düz Kanada aksanı yerine, kendi normal Britanya aksanı ile konuştuğunu duyarız. Matrix'in iki yüzlü bir şekilde, seyircisini yanılsamalı bir gerçekliğe esir almak için sinematik hilelerin bir cephanesini kullandığı yerde, eXistenZ oyun oynamaya sürekli olarak film yapma metaforu olarak gönderimde bulunur. Bu Country Gas Station denilen yerde, Gas'ın Allegra'ya, "Senaryondan hoşlandım, ben de oynamak isterim, dediği yerde vurgulanır. Daha sonra Allegra oyun yazarlarının tıpkı rejisörler ve editörler gibi olduğunu anlatır. eXistenZ oyunların veya filmlerin içine girmelerin "bizim için kötü" olduğunu söylemek gibi basit bir yargıda bulunmaz. Bu yüzden Matrix'in temel riyakarlığından uzak durur. Ted oyun oynamanın bir psikoz unsuru içerdiğinden kaygılanır, fakat eXistenZ bize aynı zamanda, Ted oyuna ara verip olağan gerçekliğin oyuna kıyasla sıkıcı olduğunu öğrendiğinde, oyun oynamanın saf zevkini gösterir. Matrix, insanları kendi yarattıkları bir gerçekliğe geri kazanmak gibi bir sözde amaca hizmet ediyor, fakat bütün bu süre boyunca seyircileri hiçbir şekilde, sadece bir film olduğunu itiraf etmediği bir gerçekliğin içine davet

ediyor. eXistenZ tam tersine: bıyık altından gülümseyerek oyunların albenisinde delikler açıyor ve seyirciye gerçek hayattan sıkılmış olduğumuz için fantezilerden zevk aldığımızı hatırlatıyor.

Meslekten felsefeciler her iki filmin de gerçeklik ve yanılsama üzerine, çaylak felsefe öğrencilerinin "Yoksa ben kendini insan sanan bir kelebek miyim?"

gibisinden amatör düşünümler sunduğunu söyleyebilir. Her iki film de insanların makinelere bağımlılığına bir uyandır. Fakat sahne arkası görüntüleriyle DVD'leri, film müzikleri, seri olarak üretilmeleri, websiteleri ile gelen filmler, kendi başlarına, eğlencemiz için bağımlı olduğumuz ve seyirciler olarak fişi takıp seyredeceğimiz simülasyonlardır. Sizce hangi film, "bağlanmış" zihin ve bedenlerin keyfine dair daha dürüst ve rahatsız edici bir vizyonla birlikte, bu bağımlılık üzerine daha fazla düşünmeyi teşvik ediyor? Ben iki film arasında bunu başaranın sözde daha derin, yakışıklı ve "özgürleştirici" olan Matrix'in değil, daha açık bir şekilde aptalca ve aşırı olan eXistenZ'in olduğunu iddia ettim.

18

Martix, Marx ve Kalem Pil Hayat

MARTIN A. DANAHAY ve DAVID RIEDER

Matrix yirminci yüzyılın sonuyla yirmi birinci yüzyılın Amerika'sındaki ortalama Amerikan işçisinin sömürüsünü Marksist bir perspektiften dramatize etmede iyi bir iş başarıyor. Film, Karl Marks'ın çalışmalarında bulunabilecek sayısız sosyal ve ekonomik temaya gönderimde bulunuyor.

El cihazları bulundukları yeri ve iki teslimat arasındaki geçen süreyi gösteren kargo işçilerinden, daktilo vuruşları dakika be dakika kaydedilen veri giriş elemanlarına, yaptığı telefon sayısı izlenen müşteri servisi temsilcilerine kadar Amerikan işçileri, Marks'ın yüzyıl önce yazdığı gibi giderek daha fazla teknolojik gözetim altına alınmaktadır. Eğer, on dokuzuncu yüzyılda işliğin kapısında asılan saat, kapitalistin baskısının bir işaretiyse, bugünün çalışanların ofis içinde ve dışında her hareketini takip

eden yönetim yazılımları duvar saatinden yalnızca bir derece farkıyla ayrılmaktadır.

İşçilerin makineler tarafından artan kontrolü çok uzun zamandan beri Marksistlerin mesele edindiği bir konudur ve Matrix bu süre giden trendin ters-

ütopik içerimlerinin örneklerini sunmaktadır.

Neo'nun en yoğun ve korkutucu anlarından biri, o ana kadar ki bütün hayatının yarı-doğru olduğunu fark ettiği andır. Neo umutsuz bir şekilde koltuğuna tutunarak geriye yaslanmış, yükleme programının anlamsız beyaz mekanında bir televizyon ekranına bakmaktadır.

Morpheus, rahat bir şekilde koltuğuna oturmuş, Neo'nun yeni kaçmış olduğu şehrin titrek, insana işkence eden bir görüntüsünden ötekine, kanal değiştirmektedir.

Morpheus, "Bir düş dünyasında yaşıyordun, Neo. İşte bu dünya bugünkü dünyadır," der. Televizyon ekranında Neo'nun kentli varoluşundan anlık görüntüler, yerini, makinelerle yapılan savaşın sonucu, baştan sona yanmış ve harap olmuş bir şehrin kasvetli görüntülerine bırakır. Yükleme programının kör edici beyaz ışığı söner ve bir dakika sonra, Morpheus ve Neo kendilerini kentsel yıkım ve mutsuzluğun ortasında bulur. Morpheus şöyle söyler: "Hakikat çölüne hoş geldin."

Neo, Morpheus'un kendine gösterdiği şeylere hiçbir şekilde hazırlıklı değildir.

Olanlar onu aşmıştır, geriye doğru sendeler ve dengesini korumaya çalışır.

Morpheus Neo'yu günlerce evde tek başına, sabahlara kadar bilgisayarın başında oturtan soruya yanıt verir:

Matrix nedir? Kontrol. Matrix, insanları kontrol altında tutmak ve şu şeye dönüştürmek için inşa edilmiş bilgisayar üretimi bir düş dünyasıdır.

Morpheus bir Duracell pil, bir kalem pil gösterir. Filmin başlarında Neo "intihar kapıları" olan bir Cadillac'ın arkasına bindiği zaman, Switch ona

"kalem pil" der.

Kalem Pil İşbaşında

Marks'a göre, işçiler kapitalizmde işin gerçeklerinden "yabancılaştırılmış" oldukları için emekleri ile ürettikleri sermaye arasındaki ilişkiyi göremezler. Dahası, çalışmaya zorlandıklarını fark edemezler, emeklerini özgür bir biçimde sattıklarını inandıkları bir "serbest" piyasada çalıştıklarına inanırlar. Aslında, diye iddia eder Marks, sömürülmektedirler, çünkü nasıl ve ne zaman çalışacaklarına karar veremezler. İşverenlerin sermaye sahipleri tarafından dikte edilen şartlarını kabul etmek zorundadırlar.

Kalem pil gönderimi, köleler veya mecburi hizmetle askere alınanlar gibi, makineler için güç sağlayan işçilerin zor durumuna dair Marksist endişelerin bir ifadesi olarak okunabilir. Marks, meşhur Komünist Manifestosunda (1848) Avrupa'daki 19. yüzyıl fabrika işçilerinin sömürüsünü tarif eder. O dönemin işçileri hakkında ve onlar için yazmaktadır:

Modern endüstri, ataerkil sahibin küçük atölyesini endüstriyel kapitalizmin büyük fabrikasına dönüştürmüştür. Fabrikalara tıkıştırılan emek kitleleri askerler gibi örgütlenmişlerdir. Sadece burjuva sınıfının ve burjuva devletinin kölesi olmakla kalmaz; makine, ustabaşı ve hepsinin üstünde fabrika sahibi burjuva bireyi tarafından her gün her saat köleleştirilir.

19. yüzyılda, sürekli anan sayıda insan için iş, giderek anlamsızlaşıyordu.

İşçilerden anık kendi yaşadıkları yer için kişisel olarak anlamlı, yapmaktan gurur duydukları ürünler istenmiyordu. Daha ziyade görevleri yerine getirmeleri isteniyordu. Bu görevler, tekrar işçilere satılacak olan metalardan giderek daha fazla soyutlanıyordu. O zamanlar, tıpkı şimdi olduğu gibi birçok iş, yabancılaşmaya yol açan "kalem pil" görevi görmek anlamına geliyordu.

İnsanlar yabancılaşmadan psikolojik ve bireysel bir tecrübe gibi bahsetse de, Marks'ın eserlerinde yabancılaşma toplumsal ilişkilerin kapitalist biçimlerinin bir ürünüydü. Morpheus "Kapı Bekçisi" görevini gördüğü sahnede Neo'yu, şu aşağıdakileri söyleyerek fetheder:

Matrix bir sistemdir Neo. Bu sistem bizim düşmanımızdır. İçindeyken, etrafına baktığında ne görüyorsun? İş adamları, Öğretmenler, Avukatlar, Marangozlar.

Zihnini kurtarmaya çalıştığımız insanların ta kendilerini. Biz bunu başarana kadar bu insanlar sistemi n bir parçası olmaya devam ederler.

Marks için kapitalist sistemdeki toplumsal ilişkiler, kendi emeklerini pazarda satılacak metalar olarak gören işçiler veya insanların değil, metalar arasındaki ilişkilerin (sistem diye okuyun) ifadeleridir. Marks işçilerin kapitalist sistem altındaki koşullarını enine boyuna inceler ve ilk bakışta fark edilmese de, iş, Matrix'in kurgusunun önemli bir veçhesini oluşturur.

" Ücretli-Emek ve Sermaye," adlı makalesinde Marks, işin neden bir "kalem pil" statüsüne dönüşmek zorunda olduğunu açıklar:

Emek gücü... bir metadır, şekerden ne daha az, ne daha fazla. Birincisi zamanla ölçülür, ikincisi kiloyla.

Kapitalist sistem altında birçok işçinin çalıştıkları fabrikalar ve şirketlere sattıkları "meta" güçten başka bir şey değildir. Matrix'te bu "gerçeklik", tabut benzeri tüpler içinde sessizce yüzerek bir elektrik santraline bağlanmış olan çıplak ve korunmasız insanlık sahneleriyle açık bir biçimde dramatize edilmiştir. Tahminen bu elektrik santrali, onların düş hayatlarında paravanla çevrilmiş küçük bölmelere tıkıştırıldıkları şirket binasını temsil etmektedir.

Matrix bir işçi sınıfı, Ajanlar, sermayenin gardiyanlarıdır. Elektrik santrali çekimi, Morpheus'a, "umutsuz bir biçimde sisteme bağlı" ve onun sözleriyle sömürücü boyutlarından kurtulamayan bir insanı bir "kalem pile" benzettiği tanımını görselleştirmesine yardım etmektedir.

Diyalektik Düşünce

Marks düşüncesinin kuramsal temellerini, kısmen, Alman felsefeci G.W.F. Hegel'in "diyalektik" felsefesinin yeni bir okuma biçiminden devşirmiştir. Marksist düşüncede diyalektik, bir evrim ve ilerleme kuramıdır. İnsanlık tarihindeki hareket ve değişmenin itici gücünün karşıt kuvvetler arasındaki mücadele olduğu Hegelci fikre dayanır.

Diyalektik düşünen biri, dünyayı hayatın hiçbir zaman durmadığı, sürekli evrim geçiren bir yer olarak düşünen kişidir. Dahası, bir diyalektikçi için dünya, maddenin bireysel moleküllerinden, karmaşık fikirlere kadar her şey arasındaki karşıtlığın söz konusu unsurları yeni bilinç ve örgütlenme düzeylerine ulaşmaya zorladığı bir dünyadır. Marksist Leon Troçki "diyalektik düşünceyi" aşağıdaki pasajda sinemaya benzetir.

Diyalektik düşünme gündelik düşünmeye, hareketli resmin (film) durağan resme (fotoğraf) olan ilişkisi gibi ilişkilidir. Hareketli resim durağanı gereksiz kılmaz, fakat onları hareket yasalarıyla birbirine bağlar.

Diyalektik bir düşünür bir resmin bin sözcük anlattığını söyler, çünkü bütün resimler, aynı anda anlam için rekabet eden dünya ölçeğindeki bir resimler şebekesinin düşünümüdür. Diyalektik bir düşünür, eşyayı göründükleri halle kabul etmez; çünkü hayat her resmin içinde ve dışında sürekli hareket halindedir; hiçbir şey asla "durmaz."

Matrix, "resmin içindeki hareketli bir resim" Neo'nun zihninin diyalektik evrimini resmeder. Çünkü hareketli resim tanımı gereği, bir dizi yansımadan çıkmıştır: güneş gözlükleri, kaşıklar, bir ayna ve bir yerde de Kahin'in evinin kapı tokmağı. Bireysel yansımalar veya "durağan fotoğraflar" filmin üstünde işleyen bir "hareketli resim" yaratmak için birleşirler. Bu hareketli resim, kalem pili hayatını aşmaya çalışan Neo'nun diyalektik gelişimini resmeder.

Filmin ilk yarısındaki iki sahne, "Tavşan ininden aşağı" ve "Gerçek Dünya", Neo'nun diyalektik olmayan bir kalem pilden, diyalektik bilince sahip bir savaşçıya dönüşümünü yansıtır. "Tavşan deliğinden aşağı," sahnesinde Neo bize Morpheus'un güneş gözlüğünden yansıtılır. Neo henüz seçimini yapmamıştır.

Kırmızı ve mavi hap hâlâ Morpheus'un uzattığı ellerindedir. Morpheus'un güneş gözlüğünün camlarından ayrı ayn yansıtılırlar. Sanki bir kalem pili olarak sürdüğü diyalektik olmayan hayatı yansıtır gibi, Neo'nun hayali her iki camda da yansır.

Tıpkı bir fotoğraf gibi, Neo her iki çerçevenin içinde de aynıdır. Neo kırmızı hapı seçtikten sonra yansıması da değişmeye başlar. Hapın kendisini etkilemesini beklerken, sağındaki ayna parçalı bir Neo yansıtır, diyalektik yolculuğu başlamıştır. Daha sonra "gerçek dünyada", Matrix'in düş dünyası ile gerçek dünya arasındaki diyalektik ayrılma tamamlanır. Neo'nun "çifte imajı" değişir.

Morpheus kalem pili gösterdiği zaman, Neo'nun görüntüsü, daha önce "Tavşan ininden aşağı" sahnesinde mavi hapı gösteren gözlük camından yansımaz. Onun yerine şimdi bir kalem pil geçmiştir. Öteki gözlük camında "gerçek" Neo tek başına durur. Neo artık diyalektik bir bilince sahiptir. Yolculuğu başlamıştır.

Filmin daha sonraki sahnelerinde Neo'nun yansılamaları, kimliğinin bu iki zıt yanını birleştirme çabasını yansıtır. Hayatının karşıt imgelemlerini, Matrix'te olanla, "gerçek dünya"da olanı aşmaya çalışır. Bu düşünce zincirini takip edersek, Neo'nun "O"na, Nirvanamsı dönüşümü aşağıdaki şekilde yorumlanabilir: Neo yabancılaşmış ve yabancılaşmamış hayattan arasındaki zıtlığın üstesinden gelerek, yeni bir diyalektik bilinç düzeyine erişmiştir. Neo artık [One, yani bir, yani] O'dur, çünkü artık iki dünya arasında bölünmüş değildir. Matrix ile Marksist düşünce arasındaki önemli bir fark, "Bir"in asla bitmeyen bir evrimin içinde olan iki yarımdan oluşmasıdır. Başka bir deyişle tavşan ininin dibi yoktur.

Cypher ve Meta Fetişizmi

"Mutluluk anlaşması" adlı sahnenin ikinci yansında, Cypher bir restoranda Ajan Smith'in karşısında oturur. Cypher büyük, sulu bir bifteği kesmekle meşguldür.

Çin porseleni tabağa çarpan çatal ve kaşık sesleri duyulur ve kırmızı şarap, kadehinde hafif hafif salınır. Cypher hata yapmak üzeredir. Direniş savaşçısı hayatından bıkmıştır.

Nebuchadnezzar'ın güvertesinde geçirilen bir dokuz sene sonra, teslim olmuştur ve Matrix'e bağlanmış bir kalem pil olmak için ikinci bir fırsat karşılığında bütün tayfa arkadaşlarını ele vermeye razıdır. Ajan Smith son cevabının ne olduğunu sorar, fakat Cypher cevap vermeden önce, şöyle söyler: Bu bifteğin var olmadığını biliyorum. Ağzıma götürdüğüm zaman Matrix'in beynime onun sulu ve lezzetli olduğunu söylediğini biliyorum. Dokuz yıl sonra neyi fark ettim biliyor musun? Cehalet mutluluktur.

Cypher'ın son cümlesi biftekten bir lokma ısırdıktan sonra söylenir. Sahne sona ererken bir harpın dikey çizgileri yerini Nebuchadnezzar'daki bilgisayar ekranlarından akan gayrişahsi yeşil kodların dikey çizgilerine bırakır.

Cypher, yediği bifteğin anlamsızlığının gayet bilincindedir. Onun gerçekte var olmadığını bilir. Marksist terminolojide bu bifteğe meta, Cypher'ın açlık çektiği eksiksiz mutluluğa da "meta fetişizmi" denir. Marks Kapital'in 1.Cildinde "Meta Fetişizmi" başlıklı bölümde şunları yazar: Bir meta... gizemli bir şeydir; çünkü içinde saklı insan emeğinin toplumsal karakteri insanların karşısına, bu emeğin ürününde kaybolan nesnel bir karakter olarak çıkar; çünkü aslında kendi emeklerinin nihai bir ürün olan üretim ilişkileri, onlara, kendi aralarında değil, fakat emek ürünlerinin arasında bir sosyal ilişki gibi sunulur.

Bu bölümde Marks bizimle, yani bu dünyanın işçileriyle, işçilerin ürettikleri ürünler arasındaki ilişkiyi tarif eder. Marks'ın terimlerinden bazılarını anlamak güçtür: "emek ürünü", "üretim ilişkileri"; "toplumsal ilişkiler". Temel kavramları anladığımız zaman, takip etmek daha kolay olur. Marks için yeryüzündeki bütün metaların -arabalar, bilgisayarlar, yazılımlar, ayakkabılar, mobilyalar, kitapların- var olma sebebi birilerinin kişisel "emek gücünü" onun üretimine koymuş olmasıdır.

Metalar almak için kullandığımız para bile birilerinin emek ürünüdür.

Sorun, bizim, dünya işçilerinin, satın aldığımız malları "fetişleştirmemiz"dir.

Başka bir deyişle sık sık aşağıdaki gerçeği göremeyiz: satın aldığımız metalar, tıpkı bizim gibi insanlar tarafından üretilmiştir. Kazandığımız

parayla satın aldığımız ayakkabı işçiler tarafından işçiler için yapılmıştır. İnsanlık dışı koşullarda çalışan Asyalı işçileri duymuşuzdur, fakat en sevdiğimiz marka spor ayakkabıyı almaya devam ederiz. İşe giderken arabamızı işçiler tarafından yapılmış yollardan süreriz ve buna rağmen çevremizi saran çalışma sistemini göremeyiz. Bu ilişkilere bilerek kulak asalım veya asmayalım, birçoğumuz farklı derecelerde "meta fetişizmi"ni uygularız.

Neo'yu illegal tutkular geliştirmeye iten soruyu tekrar düşünürsek, Marks, Morpheus'un açıklamalarını genişletebilirdi. Elbette, Matrix insanları kontrol altında tutma amacında olan bir sistemdir. Dahası, Matrix, onu gün be gün, saat be saat üreten insan "emek gücünün" nihai toplamıdır. Matrix'teki bütün görüntüler, bütün kokular insan emeğinin bir ürünüdür. Fakat, "bilinmez"

nedenlerden dolayı, bu gerçeklik "fetişleştirilmiş" veya Cypher'ın sözleriyle, mutlu bir şekilde göz ardı edilmiştir. Marks yukarıdaki alıntısında, "aslında kendi emeklerinin nihai bir ürün olan üretim ilişkileri, onlara, kendi aralarında değil, fakat emek ürünlerinin arasında bir sosyal ilişki gibi sunulur," diyor. Başka bir deyişle küresel iş gücünün bir sınıf olarak paylaştığı ilişki, kendimizi daha doğrudan ilişkilendirdiğimiz metaların "düş

dünyasıyla" gölgelenmiştir. İşçiler birleşemezler, çünkü bir emek gücü sınıfı olarak paylaştıkları küresel deneyim, metaların sakarin tatları, sesleri ve görüntüleriyle gizlenmiştir. Cypher'ın yediği biftekte hiçbir gizem yoktur.

Kendisine getirilen bifteğin sululuğu ve lezzetinin, elektrik istasyonundaki emek gücünün bir ürünü olduğunun apaçık bilincindedir. Fakat Matrix'in sakarin dünyasıyla savaşmaktan yorgun düşmüştür, artık "gerçek" artıklar yemek, "gerçek" bir kukla gibi yaşamak istemektedir.

Uyanacağımız Şey Ne?

Matrix, "gerçek" kapitalist Matrix'in bir parçası mı? Yirminci yüzyıl Marksisti Mark Horkheimer ve Theodor Adorno evet diyecektir. "Kültür Endüstrisi: Kitle Aldanışı Olarak Aydınlanma" adlı makalelerinde, radyo, televizyon ve sinemanın dahil olduğu kitle iletişim araçlarının kapitalist

toplumlara yeni bir "meta fetişizmi" kattığını söylerler. Hollywood'un "dünya dışı" değerleri ve markaları gerçek düş dünyasıdır; işte bu Marksistlerin bundan uyanmayı istemesinin sebebi budur. Matrix filmi, paradoksal bir biçimde, Horkheimer ile Adorno'nun ağzına geleni söylediği kültür endüstrisinin bir parçasıdır. Fakat, bu nasıl mümkün? Bu film açıkça, sömürü ve sokaktaki insanın direnişine dair bir filmdir. Acaba öyle mi?

Marks'ın kapitalizmin kendi emek güçlerini hangi noktaya kadar sömürdüğüyle ilgili en güçlü keşiflerinden biri, onun artı değer teorisinde bulunur. Mark kapitalistlerin nasıl ve nerede kâr ettiğini bulmak istiyordu. Kapitalist üretim çemberinin çeşitli yanlarını dikkatle inceledikten sonra, aşağıdaki şu sonuca vardı: kapitalistler işçilerine kazandıklarından daha az ödeyerek kâr ediyor, artı değer kazanıyorlar. Sık sık kârın arz ve talep arasındaki uyum üzerinde dikkatli bir oyun olduğu sanılmıştır: Bir kapitalist bir ürünü, o ürene isteyeceği fiyat onun üretim masrafını aştığı zaman satar. Marks bunun kârın temeli olmak için fazla nadir rastlanan bir şey olduğunu fark etmiştir. Aynca ürüne aktarılan hammaddelerin, maliyetlerinin de aktarıldığını fark etmiştir.

Kapitalistin sistematik olarak sömürebileceği tek boyut, işçinin ücretidir.

Marks'a göre kapitalistler işçilere sadece yaşayacaklan kadar ödeyip, gerisini ceplerine atarlar. Eğer bir işçi sekiz saatlik bir vardiyada çalışıyorsa, beş altı saatilik çalışması maaşını karşılamakta ve geri kalan iki veya üç saat kapitalistin kârını oluşturmaktadır.

Matrix unutulmaz bir film, fakat seyircilerini çoğunluğumuzu gerçek dünyada bir kalem pil haline getirmek isteyen sömürücü güçlerle savaşmak için uyandırma işini yeterince iyi yerine getiremiyor. Yetersizliğinin sebebi, kısmen, insanların Matrix'e [fişle] bağlandıklarında neler kaybettiklerini göstermemesinden geliyor. Tartışma götürür bir şekilde insanlar ve makineler bir ortakyaşar ilişkisi sürdürüyorlar ve Cypher'ın dönmek istediği düşler dünyası o kadar kötü değil. "Çok güzel erişteler"le, yoğun çalışmayla ve cool kulüp sahneleriyle fazla kentli ve hızlı. İnsanlık elektrik birimleri üretmek için çalışmak zorundadır; fakat Matrix'te sınırsız elektrik frekansları ve canlı renkler vardır! Başka bir deyişle insanlara hak ettikleri kadar ödenmektedir.

Eğer Matrix gerçekten de "Uyan!" sözleriyle "Marksist" bir şey söylemek isteseydi; Matrix'in düş dünyası, makinelerin kalem pillerin emek gücünü ne ölçüde sömürdüğünü sembolize etmek için siyah beyaz çekilmek zorunda kalırdı.

Eğer Matrix siyah beyaz çekilseydi, Nebuchadnezzar'ın güvertesindeki "gerçek" hayat renkli olur ve belki insanların uğruna mücadele ettiği devrimci gelecek bir o ölçüde renkli ve parlak görünürdü.

19

Matrix Simülasyonu ve Postmodern Çağ

DAVID WEBERMAN

Aşağıdaki varsayımı bir düşünün: 1966 ile 1974 yılları arasında bir noktada dünya değişti. Yani bizim dünyamız değişti. Büyük bir biçimde. Her ne kadar geleneğe çok ters düşmese de, birçok tarihçi ve akademisyen şuna inanıyor: bu yıllar içinde, modern çağı geride bırakarak, yeni bir çağa girdik ve şimdi kendimizi çok farklı koşullar içinde buluyoruz. Artık postmodern denilen bir çağdayız veya postmodernite durumunu yaşıyoruz.

Ne oldu? Birçok şey. Endüstrisizleşme, banliyöleşme ve sermaye birikiminin esnekliğinde ani bir artışın yol açtığı, bugünkü adıyla küreselleşme. Genel olarak sanat dallarında ve özel olarak mimaride saflık ile derinlik idealleri yerini ironiye ile yüzeylerin oyununa bıraktı. Yüksek sanat ile avam veya popüler sanat ayrımı artık tuhaf ve savunulmaz görünmeye başladı. Andy Warhol ve Madonna'yı düşünün. Felsefede birçok kişi bilgikuramsal veya ahlaki temelciliğe [foundationalism], bilgimizi ve ahlaki değerlerimizi desteklemek için kaya gibi sağlam bir varsayımsal temel arayışına olan inançlarından vazgeçti. Ve, belli ki, teknoloji hikâyenin büyük bir kısmını kaplıyor. Her gün değişmez bir şekilde televizyonla "beslenen" çocuklar bu süre içinde reşit oldu. Ve televizyondan sonra, kablolu TV, video, faks makineleri, farmakolojik ruh hali yükselticiler, bilgisayarlar, cep telefonları ve internet geldi.

Nihayet bütün bunlar bizim düşüncelerimiz, dileklerimiz ve duygularımız üzerinde etkide bulundu. Nasıl olmasın? İnsan tecrübesinin doğası bir

başkalaşımdan geçmiştir ve geçmeye devam etmektedir. Bu düşünce, gerçek bir yer duygusu olmayan bir dünyada bizim birer ruhani gezgin haline geldiğimizi söyler.

Ciddiyetin olmadığı bir dünyada, bizler birer kuşkucu ve inançsızızdır. Tasarım dünyasında, otantikliği eski bir şaka gibi geride bırakan kişiliklerimiz elastikiyet kazanmıştır. Ve tam anlamıyla medyalaşmış dünyada bizler... şey, neyiz? Bu bizi Matrix'e ve Matris'e getiriyor; yani Wachowskilerin filmine ve görebildiğimiz kadarıyla daha önce tarihte hiçbir zaman olmadığı kadar, inkâr edilmez bir biçimde sarmaş dolaş olduğumuz, kırılmış [refract] imgelerin bir şebekesine. Buna ister hakikat, ister gerçek, ister tavşan deliği deyin. Eğer film bütün bunlar hakkındaysa, o zaman film gerçekten de dönüp, şu anda olduğumuz ve giderek daha fazla olmaya devam ettiğimiz kendimize bir bakıştır.

Matrix 1969'da değil, 1999'da gösterime girdi. Bu yüzden seyirciler arasında kolayca rezonans bulabiliyor. Onu anlıyoruz; gücünü kabul ediyoruz, sadece fiitüristik bir bilim kurgu olarak değil, aynca kim olduğumuz üzerine bir yorum olarak. Kendisi bu sularda gezinen ilk sanat eseri veya film değil. Fakat belki postmodern deneyimin en merkezi özeliklerinden birini, gerçeklik ile simülasyon arasındaki netliğini kaybeden, buharlaşan çizgiyi ele alan en istikrarlı (örtük olarak) felsefi filmdir:

Matrix filminin bu buharlaşan çizgiye dair olduğu açık. Diyaloglar bu gönderimlerle dokunmuştur. Film yapımcıları bize daha en başta göz kırparlar.

Sahnede Neo evinde dijital malumat ihtiyacında olan hackerlar tarafından ziyaret edilir. Neo mala uzanır, onu içi çıkarılmış bir kitaptan alır. Kamera yaklaşır ve biz bu kitabın Jean Baudrillard'ın hakikatin erozyonu ve simüle edilmiş imgelerle yer değiştirilmesi üzerine postmodern bir çalışma olan Simülasyon ve Simulakra kitabı olduğunu görürüz. Film bu buharlaşan çizgiyle ilgili olsa da, bu konu hakkında ne dediği veya ne gösterdiği çarçabuk anlaşılmaz. Filmin çağımıza bir alegori olarak öyküsünde neyin yeni veya tam olarak postmodern olduğu da belli değildir.

Yöntemim, filmin gelişmiş teknoloji çağımızdaki gerçeklik ve simülasyon arasındaki ayrıma dair ne dediğinin, neyi iddia ettiğinin veya gösterdiğinin olası yorumlan olan dört varsayım veya tezi gözden geçirmek olacaktır. Bu varsayımlar şunlar:

I. Gerçek ve gerçek olmayan arasında ayrım yapmak nihai olarak imkânsızdır.

II. Gerçeklik simüle edilebilir ve geliştirilebilir.

III. Simüle edilmiş veya sanal gerçeklik normal gerçekliğe yeğlenebilir (ve muhtemelen ilerde yeğlenecektir).

IV. Simüle edilmiş gerçeklik, metafizik anlamda, en az simüle edilmemiş gerçeklik kadar gerçektir (daha gerçek değilse).

Bu tezlerden herhangi birinin doğru olduğunu baştan varsayma-malıyız. Buradaki amaç, bu varsayımları ve onların postmodernizmi daha önceki dönemlerden farklı kılma yollarını filmin kabul etme veya bunlarla flört etme biçimi üzerine düşünmektir. Umudumuz, en sonunda, tavşan inimizin daha iyi anlaşılabilmesidir.

Gerçek ve Gerçek Olmayan Arasında Ayrım Yapmak Nihai Olarak İmkânsızdır Neo Morpheus ile ilk karşılaştığında "dünyada bir şeylerin yanlış olduğu" ve bunun Matrisle ilgili olduğu konusunda hep haklı olduğunu öğrenir. Neo, tavşan ininin ne kadar derine gittiğini görmek için kırmızı hapı seçer ve bildiğimiz üzere, kısa sürede şimdiye kadar bildiği, gördüğü ve tattığı dünyanın bir yanılsama olduğunu ve siberuzam'ın dışında hiçbir gerçekliğe sahip olmadığını öğrenir. Neo'nun şaşkın inançsızlığını hisseden Morpheus ona sorar: "Gerçek dünya ile düş dünyası arasındaki farkı nasıl bilirsin?" Mesaj açıktır. Neo'nun neyin gerçek neyin gerçek olmadığını bilmesinin hiçbir yolu yoktur.

Şimdi, bu, elbette, felsefi bir problemdir, daha kesin konuşursak, bilgikuramsal bir problem. Üstelik eski bir problem. Bütün inançlarımız yanlış olduğu için aslında hiçbir şey bilmiyor olmamız mümkün mü? Her şey konusunda tümüyle aldatılmıyor olduğumuzu göstermenin bir yolu var mı? Platon'un 2400 yıl öncesine ait kitabı Cumhuriyet, duvardaki gölgeleri

gerçek sanan mağara sakinlerinden söz eder. Daha önce hiç karşılaşmadıkları için gerçek olanı bilmezler, cahilliklerinin farkında değillerdir. Platon için bu sadece maddi dünyayı bilgisine sahip olup, ona göre, gerçekliğin arkasında duran ve onları mümkün kılan fikirlerin, Formların bilgisine sahip olmayan insanların durumu için bir meseldir. Çok daha sonra, on yedinci yüzyılda, Descartes bütün inançlarımızın yanlış olma olasılığı üzerine fikir yürütür. Düşünceler kitabında, bilgi için sağlam bir zemin bulma amacıyla, en baştan, sıfır noktasından başlamak için, ilk bölümde istisnasız bütün inançlarımızın kuşkuya açık olduğunu gösterir.

Duyularımızın güvenilmezliğinden başlar, fakat bunun istediği şeyi sağlayamadığını görür. Sonra, her şeyi düşümüzde görüyor olduğumuz olasılığı üzerine düşünür. Fakat Descartes her zaman düş içinde yaşamış olamayacağımızı, çünkü düş içeriklerinin sadece düşler tarafından üretilmiş olamayacağı sonucuna varır. Bu sefer de bizi sistematik olarak aldatan -öyle ki bütün inançlarımız yanlıştır- kötücül bir cin olasılığını düşünür. Bu olasılıkla birlikte ve böyle bir şeyin olmadığını ispatlamanın olanaksızlığıyla, köktenci veya toptan şüphecilik dediğimiz şey dünyaya gelir (Descartes daha sonraki düşüncelerde bu güçlüğü atlatacağına inanıyordu).

Böylece Morpheus'un dünyanın gerçekten var olup olmadığını kesin olarak bilemeyeceğimize dair iddiası, saygıdeğer bir felsefi tezdir (her ne kadar bazı çok iyi karşı kanıtlar var olsa da). Morpheus'un söylediği şeyde yeni bir şey var mıdır? Sadece şu. Kötücül cin düşüncesi on yedinci yüzyıl da, hatta yakın zamanlara kadar tuhaf bir düşünceydi. Birçok insan kadirimutlak, kötü ruhlu bir varlığın zihnimize inançlar yerleştirebileceğini tasavvur edebiliyordu. Bu günlerde, bilgisayar simülasyonunda ilerleme ve beynin elektrik uyaranlarla işliyor olduğu bilgisiyle, bütün bunlar, çok uzak bir ihtimal olsa bile, artık mümkün görünmeye başladı. Yani Matrix ve başka bilim kurgu filmleri felsefe öğretmenlerinin işini kolaylaştırdı. Kökten şüphecilik o kadar imkânsız veya komik bir şey değildir.

Bilgisayarlarda ve nörolojide yaşanan hızlı ilerleme, belki bir gün, hayata benzeyen imgelerin ve tecrübelerin ustaca beynimize ve merkezi sinir sistemimize sokulabileceği bir noktaya gelecektir. Belki o noktaya geldik

bile ve belki şu an da bir yerde, bir tüpün içinde uzanmış "Aradaki farkı nasıl bilebilirim?" diye düşünüyorsunuz.

Gerçeklik Simüle Edilebilir ve Geliştirilebilir

Şimdi sadece gerçek dünyanın var olduğu ve onun tam olarak olduğu gibi olduğu ve başka bir şey olmadığı fikriyle başlayalım. Bu durumda gerçek olmayan yanılsama nereden gelir? Ve neden bazen onlar tarafından yanıltılırız? Gerçek olmayan, düşlerde kendiliğinden ortaya çıkabilir ve düşte olup olmadığımız konusunda bizi yanıltabilir. Gerçek olmayan ayrıca duyusal ve bilişsel bir hatadan kaynaklanabilir, yine kendiliğindendir ve bu haliyle de aldanmaya yol açabilir.

Her iki durumda da, zihinsel güçlerimiz veya güçsüzlüklerimiz sağ olsun, dünya başka bir şeyle bir arada var olmaktadır. Gerçek dünyanın başka bir şeyle bir arada olmasının bir yolu daha vardır. İnsanlar dünyayı işaretlerle, dille ve imgelerle temsil edebilir. Sonuç olarak şeylerin ve şeylerin temsillerinin dünyasında yaşarız. Temsiller dilin başlangıcından ve mağara resimlerinden beri vardır. Postmodernite teorisyenleri hem dilsel hem resimsel temsillerle doymuş bir dünyada yaşadığımızı iddia ediyor. Kelimeler, işaretler ve özellikle imgeler her yerde bulunan ve maddi dünyanın anındalığına el koyan şeylerdir; öyle bir aşamaya kadar ki, tecrübe ettiğimiz dünyanın fiziksel nesnelerle dolu bir uzam-zaman sürekliliği değil, bir gösteri olarak tarif edilmesi gerekmektedir. Böylece Guy Depord, çok orijinal bir kitap olan Gösteri Toplumu (1967) kitabında şöyle yazar:

Modern üretim koşullarının hüküm sürdüğü toplumlarda, bütün hayat kendini devasa bir gösteri birikmesi olarak sunar. Eskiden doğrudan yaşanan her şey temsiller dünyasına taşınmıştır. Hayatın bütün alanlarından kopmuş olan imgeler, bu hayatın birliğinin anık bir daha tesis edilemeyeceği ortak bir akıntıya katılmışlardır. Gerçeklik, kısmen ayrı bir sözde-dünya olarak kendi genel birliği içinde katmerleri açılan, yalnızca bir temaşa nesnesi olarak düşünülmektedir.

Gösteri imgelerin bir koleksiyonu değil, imgeler ortamından geçen, insanlar arasındaki toplumsal bir ilişkidir.

Debord'a göre, artık yalnızca eskisinden daha fazla imge ve temsil yoktur, bunlar bir araya gelerek bize temsil edilmemiş olandan çok daha yakın olan bir gösteri oluşturan bir şebeke oluştururlar ve temsili olmayan, yeniden kurulamaz bir soyutlama haline gelmiştir. Bunu anlayabilmek için yakın çevrenize ve nihai tüketimleri açısından [çevrenizdeki şeylerin] gerçekliklerinin ne ölçüde insan dokuması ve üretimiyle şekillenip şekillenmemiş olduğuna bakmak yetecektir. Ya da çağdaş hayatta veya bir havaalanında ekranların ve televizyonun yerine/önemine bakın.

İkinci adım bilgisayar simülasyonuyla atıldı. İnsan yapımı temsiller dünyasını yalnızca üret(ebil)mek ve tüket(ebil)mekle kalmıyor, fakat artık onları simüle edebiliyoruz. Simülasyon bilgisayarların yardımıyla, eskiden var olma imkânı olmayan öznel tecrübeleri veya nesnel süreçleri gerçekte olduklarına benzer bir şekilde temsil etmenin bir aracıdır. Bu sayede bir araba kazasını veya kızarmış soğanın kokusunu veya yerçekimsizliği simüle edebiliriz. Texas ve New Jersey'deki laboratuvarlarda insanların yaptığı şey tam da budur. Bir sonuç olarak, bu tür simülasyonların simulakra denilen ürünleriyle dolu simüle edilmiş bir dünyada yaşarız.

Şimdi, yirmi birinci yüzyılın başında, bilgisayar simülasyonu henüz emekleme çağındadır. Fakat çok hızlı ilerliyor. Bu işin en zor tarafı şeylerin ve insanların nasıl göründüğünü, koktuğunu, ses verdiğini ve davrandığını değiştirme veya kopya etme değil, fakat bütün bunları çevremizdeki simüle edilmemiş dünyanın etrafından dolanacak bir biçimde beyne yerleştirmektir. Fakat teknolojinin ve bilimin bu noktaya geldiğini tasavvur edin. Ya da bırakın Matrix bunu sizin için yapsın. İşte filmin yaptığı bu. Simüle edilmiş sanal gerçekliğin yaratılması hızlı klavye vuruşlarıyla (yakın dönemin Hollywood filmlerinde heyecanlı bir şeyin olacağına dair kesin bir işaret olarak) başlar. Matrix'te siberuzam, Morpheus'un Neo'ya iki kırmızı deri koltuk ve [gerçek ile gerçek olmayan arasındaki] çizginin belirsizleşmeye başlamadan önceki günlere duyduğumuz inatçı nostaljiye hitap eden 1950'lerin ürünü pre-postmodern bir televizyon setiyle döşendiği sahnede veya Neo ile Trinity'nin Morpheus'u kurtarmak için fazla fazla kuşandıktan silahların olduğu sahnede, duvarların, zeminin veya tavanın olmadığı çok güzel, beyaz bir uzam olarak betimlenir. Daha sonraki sahnede bu beyaz uzam, silahlardan gökdelenlere, oğul oğul iş adamlarından kırmızılı kadına, ne isterseniz onunla doldurulur. Bütün

bunları beyne sokulan bir kabloya doluştur ve gerekli sinir alıcılarına ulaştır, voila [işte], 1999'ların dünyasının tümüyle simüle edilmiş bir dünyası ve bildiğimiz tek dünyayı edindik. Bir Fransızın söyleyeceği gibi, Formidable! [Mükemmel]!

Bütün bunlar başarıldığı zaman, simüle edilmiş bir dünyanın nasıl yaratılabileceğini ve gerçeği değerlendirme biçimimizin bundan nasıl faydalanacağını görmek, en azından ilkede, daha kolay olur. Bununla birlikte bir yan var ki kafa karıştırıcıdır, hatta belki filmin yazarları bile bu konuda pek düşünmemiştir: benlik ve onun zihinsel güçleri. Morpheus Neo'ya bir insanın Matrix gibi bir bilgisayar programına konduğunda, bu kişinin kendi "artık imajı"nı birlikte getirdiğini ve bunun o kişinin "dijital kimliğinin zihinsel projeksiyonu" haline geldiğini söyler. Bu ne anlama geliyor? Herhangi bir anlama gelmiyor gibi görünüyor, fakat şansımızı deneyebiliriz. Neo, fişi takılıp siberuza-ma yüklendiği zaman, gerçek hayatta, yani Nebuchadnezzar'ın güvertesinde ne ise, onun tortusudur. Aynı kişiliğe sahiptir (aynı Keanu Revees'tir), aynı hafıza (yeterince tuhaf, gerçek dünyada değil, sanal bir dünyada şekillenen), aynı özgürlük istenci, aynı jiujitsu bilgisi (bu ne yazık ki yüklenmek zorundadır) ve benzeri. Öte yandan kişiliği ve siberuzamdaki güçleri, ilaveten, zihinsel yansıtma kapasitesinin bir işlevidir. Bu yüzden, Morpheus Jiu Jitsu minderinde ona, kazanmasının yolunun vücudundan değil, zihninden geçtiğini söyler. Belki istenci veya özgüveni değil ama zihni, yerçekimini yenecek, kaşıkları eğecek güce sahiptir. Bu gücün nereden geldiği çok açık değildir. Elbette klavye vuruşlarıyla kolayca yapılabilir, fakat olan bu değildir. Neo bir koltukta atıl bir şekilde uzanmış, siberuzamda bedenini ve fiziksel dünyayı yönlendirmektedir.

Bunu sağlayan şey nedir?

İlk başta, bize, simülasyon klavyenin başındaki operatöre sınırsız güçler verirken, dünyanın kendisi için simüle edildiği (bir koltukta hareketsiz uzanan) kişiye hiçbir güç vermiyor görünebilir. Peki simülasyon ya bundan daha fazlasını yapabilirse? Beyninize bir dünya yüklenir ve dahası, beyniniz sadece malumatları kabul etme değil, fakat aynı zamanda (tıpkı bir bilgisayar oyununda olduğu gibi) bu malumatlarla hareket edebilir; -ve burası gerçek bir dünya değil, bir siber uzay olduğu için- güçleriniz bildik

bilimsel yasalarla sınırlı değildir. Belki de Matrik, her şeyden sonra, şu konuda haklıdır: çok, çok iyi geliştirilmiş bir simülasyon gerçekten de bir siberuzamın hem gerçeğe ait özelliklerinin büyük bir kısmını oluşturup hem de güçlü bir irade yoluyla bu özelliklerin etrafından dolanma gücünü verebilir. Matrix'e göre bilgisayardan daha güçlü olan şey, onunla meşgul olan zihindir. Bunu öğrenmek için biraz beklemek zorunda kalacağız, fakat merak etmemek elde değil. Birkaç yüzyıl sonra beni uyandırın, ya da daha iyisi, beni hemen şimdi o zamana yükleyin.

Öyleyse, gerçeklik yalnızca simüle edilmez, ilerletilebilir de. O zaman neden değiştirerek simüle etmeyelim. Bu, gerçeği simüle etmenin yalnızca onun temel yapısını kopya etme meselesi olmadığı, fakat onu kendi arzularımıza uygun hale getirmek için ne tür bir marifet gerekiyorsa onu yapma meselesi olduğu anlamına gelir. Matrix 2199 dünyasının kasvetli, çöp dünyasını değil, 1999'daki dünyanın kopyasını üretir. Bu dünya, 2199 yılıyla karşılaştırıldığında, parlak renklerle, mavi bir gökyüzüyle ve lezzetli yiyeceklerle doludur. Hatta 1999'un gerçek dünyasıyla karşılaştırıldığında bile, birçok biçimde ilerletilmiş bir dünyadır; örneğin kırmızılı kadının eklenmesi veya belki yoksulluğun ortadan kaldırılması (çünkü filmde genellikle iş yerine koşuşturan insanlar görürüz ve makinelerin uysal bir insanlık istediğini, bu yüzden yoksunluk ve açlığa izin vermenin akıllıca olmadığını unutmamalıyız). Evet, simülasyon, neredeyse bütün niyetleri ve amaçlarıyla, temel olarak zenginleştirilmiş gerçekliktir. Bu bizi kendimize ve toplulumuza bakmaya iter. Sanal gerçekliğin gerçekten daha iyi olduğu bir noktaya zaten gelmiş sayılmaz mıyız? Bir muzun yapay tadının, gerçek muzun tadından daha iyi hale getirilmesi mümkün değil mi? Yahut Büyük Kanyon'un simüle edilmiş deneyiminin gerçeğinden geçtiği günü tasavvur edemez miyiz? Kendine ilham kaynağı olarak felsefeyi seçen romancı Walker Percy, bir keresinde Büyük Kanyon'u bir sürprizle karşımızda bulmanın, oraya otobüsle gitmekten çok daha iyi olduğunu söylemişti. Simülasyon tecrübesinin Büyük Kanyon'un daha önceki bütün tecrübelerini silen elektrik uyaranlarla birleştirdiğini ve bu sekilide büyük bir atla onu boydan boya kat ederek şaşkınlıklar yaşadığınızı hayal edin.

Böyle bir senaryonun gerçek olduğunu varsayarsak, insanların "boş üç saatin varsa, git de Büyük Kanyon'nun simülasyonuna bilet al. Harika bir şey. Daha çok zamanın varsa gerçeğini de ziyaret edebilirsin, o kadar kötü

değil, fakat biraz hayal kırıklığı yaşayabilirsin," demesi anlaşılır bir şey olurdu.

Simüle Edilmiş veya Sanal Gerçeklik Normal Gerçekliğe Tercih Edilebilir (Ve Muhtemelen Edilecektir).

Hangisini seçerdiniz, gerçek dünyayı mı, yoksa zenginleştirilmiş sanal gerçekliği mi? Siz olsaydınız hangi hapı seçerdiniz, kırmızıyı mı, yoksa maviyi mi? Daha önce de gördüğümüz gibi, uygun teknolojilerle birlikte cömert ve işinin ehli bir programcı sayesinde, sanal dünyanın tipik olarak gerçek olandan daha çekici görünebileceğini biliyoruz. Hatta çok çekici. Bu durum, Cypher'ın ihanete hazırlandığı ve kopyası yapılamaz Ajan Smith'le işbirliği yaptığı yemek sahnesinde çok iyi resmedilmiştir. Lezzetli bir bifteği zevkle çiğneyen ve kırmızı şarabından yudumlar alan Cypher şöyle söyler: Bu bifteğin var olmadığını biliyorum. Onu ağzıma koyduğumda Matrix'in beynime onun sulu ve lezzetli olduğunu söylediğini biliyorum. Biliyor musun, dokuz yıl sonra neyin farkına vardım? Cehalet mutluluktur.

Matrix'te lezzetli biftekler var; gerçek dünyada ise sulu lapa. Matrix'te muhteşem gece kulüpleri var; gerçek dünyada yok. Matrix'te kırmızılı kadın var; gerçek dünyada ise ... Trinity (Ehem, şey, her zaman istisnalar vardır). Fakat ana fikir Matrix'in gerçek dünyayla kıyaslandığında bir duyumlar cenneti olmasıdır. Evet Cypher bir hazcı, sonsuza kadar yoksun düşlere ve idealist çöplere katlanmaya razı olmayan bir haz arayıcısı -doğru mu doğru. Siber uzaya geri dönmek istiyor ve bir dokuz yıl daha sulu lapa yememek için ne gerekiyorsa yapmaya hazır. Fakat Nebuchadnezzar'daki takım arkadaşları böyle düşünmüyor.

Onlar için hazdan daha önemli bir şey var: gerçek ve özgürlük. Kadere olan inaçsızlığını ve bu fikirden hoşlanmadığını ilk itiraf eden kişi Neo'dur "Hayatımın benim kontrolümde olmadığı fikrinden hoşlanmıyorum."

Demek ki, ilk bakışta, sanki sanal dünya sadece günah ve kendini aldatmaya kayıtsız, sığ bir hazcı için tercih edilebilirdir; hakikat, özgürlük, otonomi ve otantiklik gibi önemli şeyler den edinen insanlar gerçek dünyayı tercih eder. Fakat film, kendine rağmen, iki dünyayı bize Cypher'ı haklı kılan bir şekilde gösteriyor. En makul yolun, simüle edilmiş dünyanın

gerçek dünyaya yeğlenmesi olduğuna inanıyorum.(* Yani, Neo kırmızı hapı seçse de, ben Cypher'la birlikte mavi hapı seçerdim, fakat sadece rahat ve hazdan dolayı değil. Çünkü bir başka varsayım daha var. Robin Beck "Aradaki Farkı Bilmiyorsunuz. Bu Yüzden Seçim Yapamazsınız," Philosophy Now (December 2000/January 2001) ss. 35-36, adlı çalışmasında, "seçim yapmak için akılcı bir zemin yoktur, çünkü, hap seçimi yapmadan önce iki dünyanın da eşit 'ölçüde gerçek' göründüğünü düşünürsek, dünyalar (bilgikuramsal açıdan) aynıdır," Beck her iki seçenekte de içinde bulunduğumuz dünyayı gerçek kabule ettiğimizi, bu açıdan ikisinin arasında bir fark olmadığını söylemekte haklıdır. Fakat hap seçiminize bağlı olarak yaşayacağınız gerçek dünyalar birbirinden tümüyle farklıdır ve mavi hap bize çok daha iyi bir dünya sunuyor.) Sebebi şu: Matrix sadece duyusal zevkler önermekle kalmıyor. Gerçekten de çok daha fazlasını kapsıyor; doğrusunu isterseniz, bize, en sığ düşlerimizden en derinine, hayal edebileceğimiz her şeyi sunuyor. Makinelerin dünyayı olduğundan daha yoksul hale getirmediğini varsayarsak, sanal dünya bize müzeleri ziyaret etmek, konserlere gitmek, Shakespeare ve Stephen King okumak, âşık olmak, sevişmek, çocuk yetiştirmek, derin dostluklar kurmak, her şeyi, her şeyi veriyor. Bütün dünya ayaklarımızın altında uzanıyor; hatta bu dünya, makineler bizden elde edilebilir enerji miktarını arttırmak için mutsuzluğun, kazaların, hastalığın ve savaşın olmadığı bir dünya yaratıp sürdürmek adına bütün motivasyonlara sahip olduğu için gerçek dünyadan daha güzel. Öte yandan gerçek dünya mahvolmuş bir ülke. Kütüphaneler ve konser salonları yıkılmış ve gökyüzü her zaman gri. Aslında, gerçek dünyaya öğle yemeğine gitmek isteyen birinin, biraz salak olması gerekir. (Acaba Keanu Reeves'in role bu kadar güzel uymasının sebebi bu mu?) Burada artık hazcılıktan bahsetmiyoruz. John Stuart Mill'in "daha yüksek melekeler" dünyasını ve bunlardan alınan derin ve farklı türden memnuniyetlerden bahsediyoruz. Bu memnuniyetler Matrix'in dünyasında, gerçek dünyanın çölünden daha kolay bulunuyor.

Gerçek ve özgürlük, otonomi ve otantiklik ne olacak? Makineler muhtemelen, orada kalmaya seçtiğiniz sürece, ne yaptığınızla ilgilenmiyor. Resim veya müzik yapabilir, siyasi yönetimi destekleyip ona karşı savaşabilirsiniz. Tıpkı şimdi olduğu gibi her şeyi yapmakta özgürsünüz: kendinizi fişten çıkarıp başkalarını çıkarmaya teşvik edip, insanların fişten çıkmasını engelleyen Ajan Smith'i öldüremezsiniz. Doğruya gelince,

yalnızca tek ve önemli bir doğru vardır: bunların hiçbiri gerçek değil. Sadece sanal. Fakat tıpkı gerçeği kadar gerçek hissediliyor. Üstelik bunların gerçek olmadıklarından hiçbir şekilde şüphelenmek mümkün değil, tabii Morpheus ve tayfası sizi ziyaret etmezse. Umurunuzda olur mu? Gerçekten size dert mi? Yaşadığınız şey, nihayetinde, yeterince gerçek değil mi? Bir şeyi gerçek dışı yapan nedir ki? Bu bizi son varsayıma getiriyor.

Simüle Gerçeklik, Edilmiş Metafizik Anlamda, En Az Simüle Edilmemiş Gerçeklik Kadar Gerçektir (daha gerçek değilse).

İlk olarak, postmodernite kuramcısı Jean Baudrillard'tan birkaç cümle: Gerçeğin tanımı, bizzat, denk bir yeniden-üretimi (reprodüksiyonu) mümkün olan haline gelmiştir... Bu yeniden üretilebilirlik sürecinin sınırlarında, gerçek sadece yeniden üretilebilen değil, fakat zaten hep yeniden üretilmiş olagelendir. Hipergerçek... temsili aşar... çünkü o tümüyle simülasyon içindedir... Hüner gerçeğin çekirdeğidir.

Morpheus Neo'yu ilk defa bilgisayarlar tarafından programlanmış siberuzam yolculuğuna çıkardığında, Neo parlak beyaz boşluktaki koltuğunun kollarına pençesini geçirip Morpheus'a sorar: "Bana buranın gerçek olmadığını mı söylüyorsun?" Morpheus yanıt verir: "Gerçek nedir?

'Gerçeği' nasıl tanımlıyorsun?" Bu sadece gelişigüzel sarfe-dilmiş bir replik veya retorik bir soru değildir. Bu filmin tuhaf bağlamında ve daha tuhaf teknolojik dünyamızda, haklı bir sorudur. Morpheus gerçeğin hissettiğimiz, kokladığımız, tattığımız ve gördüğümüz şey olduğunu ve bunun "beyin tarafından yorumlanan elektrik sinyallerden" ibaret olduğunu söyler. Fakat bir insanın sanal gerçeklik tecrübesi de, beyin tarafından yorumlanan bir elektrik sinyalleri mesele-siyse, o zaman bunu sanal gerçekliğin gerçek kadar gerçek olduğu sonucu izler görünüyor.

Başka bir sahnede Neo arabayla Kahin'e götürülür. Pencereden dışarı bakarken, birden bir şey tanır, "Aman Tanrım, hep orada yerdim... erişteleri çok güzel," diye haykırır ve hemen arkasından koltuğuna yığılır ve kendine şöyle der:

"Hayata dair hatıralarım var... Fakat hiçbiri yaşanmadı." Gerçekten yaşamadı mı?

Fakat onları hatırlıyor. (* Bu. 1960'ların "Both Sides Now" parçasını hatırlatıyor; "It's life's illusions l recall / I really don't know life at all" [Sadece yanılsamaları hatırlıyorum / Bu hayatı hiç bilmiyorum]) Psikoanalistlerin iddia ettiği yanlış hatıralardan farklı olarak Neo'nun hatıraları bir zamanlar şimdiki zamanda olan şeyler olarak tecrübe edilmiş şeylerdir. Restoran deneyimi onun restorana bir daha gitmesine sebep olmuştur.

Başka bir deyişle restoran tecrübesi onun diğer tecrübeleri ve davranışlarıyla tutarlı bir ilişki içindedir. Hatta Neo'nun özneler-arası bir ortaklıkla tecrübe edilebilir sanal bir dünyada restorana getirmiş olduğu diğer insanların davranışları ve tecrübeleriyle de tutarlıdır.(* Neden özneler-arası? Matrix. her bir bireyin kendi özel Matrix'i değil, bütün insan nüfusunun paylaştığı Matrix'tir. Orada bir insanın yaptığına ötekiler tarafından tanık olunur ve tecrübe edilir.) O halde bu hatıralar, bir şekilde, gerçekten yaşanan bir şeyle ilgilidir. İlke olarak, tüplere bağlı bir biçimde Matrix'e bağlı yaşayan diğer insanların hafızalarında bu olayın izleri bulunabilir.

Biraz önce bahsi geçen, gerçekliğin ve gerçeklik hakkındaki bilgimizin köklerinin sahip olduğumuz duyusal izlenimlerde (görme, dokunma vs.) olduğu fikri, bugün artık, on yedinci ve on sekizinci yüzyılda geliştirilen modern biçimi kadar etkili olmayan bir felsefe olan emprisizm felsefesinin temel ilklerinden biridir. David Hume'a göre bilgimiz ve neyin gerçek olduğuna dair inancımızı gördüğümüz, duyduğumuz, kokladığımız, tattığımız ve dokunduğumuz olana başvurmadan meşrulaştırmanın hiçbir yolu yoktur. Bu fikre, Neo'nun ve Matrix'teki diğer insanların gerçekte hiçbir şey görmediğini ve duymadığını söyleyerek karşı çıkılabilir. Ne var ki bizimkiyle aynı türden duyu izlenimlerine sahipler. Ve onların duyusal izlenimlerini bizimkinden ayıracak hiçbir şey olmadığı, onlara (ve bize) duyusal izlenimlerin sadece birer hayal ürünü olduğunu gösterecek erişilebilir dışsal bir kanıt var olmadığı ve her iki dünya da aynı tür duyusal izlenimlerle oluşturulduğu için onlar için Matrix, bizim dünyamızın bizim için olduğu kadar gerçektir. (* Bu nokta, belirli bir doğrulama ilkesini kabul etmeye bağlıdır. Bu ilkeye göre. bir tez ancak onu doğrulayacak bir yöntem varsa anlamlı ve doğrudur. Bu ilkenin kendisi felsefi karşı çıkışlardan azade değildir.)

Ayrıca Neo'nun daha önceki tecrübelerinin gerçeklik tecrübeleri olduğunu gördük; çünkü bunlar sadece Neo'nun değil öteki insanların da tecrübeleri ve davranışlarıyla tekabül içindedir. Bu bakış açısında, gerçek tekabül etme nosyonu gibi bir şeye dayanmaktadır; buna göre, eğer "arkadaşlarımla o restorana giderdim" gibisinden bir inanç, ancak diğer inançların çoğunluğuyla uyumluysa doğrudur. Bir tecrübenin doğru olması için davranışlarımızla birbirini tutması ve davranışlarımız için güvenilir bir temel olması şartı faydacılığın merkezi bir ilkesidir.

Yine de, bütün bunlara şüpheyle yaklaşan bir siberkuşkucu, bir insanın sahip olduğu sanal dünyaya ait duyusal izlenimlerin, sayısı ne olursa olsun, bunlar diğer bireylerin tecrübeleriyle birbirini ne kadar tutarsa tutsun, siberdünyanın uzamda var olmadığı için gerçek olmadığını iddia edebilir. Bu dünya zihnimizde, tıpkı (hayali aşıklar veya Noel Baba gibi) uydurma şeylerin zihnimizde yer alması gibi yer alır. Fakat siberinanır şu şekilde yanıt verecektir: fakat siberdünya uzamda vardır, en azından siberuzamda vardır. Kuşkucu, buna karşılık siberuzamın "gerçek" uzam olmadığını söyleyerek yanıt verecektir. O zaman siberinanır karşısındakinin kafatasına parmağıyla vuracak ve "Hey, orada kimse var mı?" diye soracaktır. Elbette "gerçek uzam değil, zaten o yüzden siberuzam diyoruz." Fakat kuşkucu, gerçek olmayan hiçbir uzamın, uzam sayılamayacağını söyleyerek karşılık verecektir. Bu görüşe göre "siberuzam" sadece bir metafordur, kesin konuşmak gerekirse "siberuzam" tanımda bir çelişkidir.

"Siberuzam"ın sadece bir metafor olduğunu kesin kabul etsek bile, siberkuşkucunun uzamsallığın gerçek denilebilecek bir dünyaya has bir özellik olduğunu varsaydığına dikkat etmeliyiz. Buradaki varsayıma göre sadece bir tek uzamsal-zamansal süreklilik vardır ve inançlarımızla tecrübelerimizden bir kısmı bu süreklilik içinde var olanlarla tutarlı, bir kısmı tutarsızdır. Eğer inançlar (veya tecrübeler) tekabül etmiyorsa, yanlıştırlar (veya doğrulanamazdır). Aynı şekilde eğer bir şey bu süreklilik için de bulunmuyorsa, gerçek değildir.

Gerçeğin bu uzamsallık (ve uzamsallık terimleriyle tanımlandığı ölçüde maddilik) varsayımı bazı felsefecilerin reddedeceği bir varsayımdır. Doğrusunu isterseniz, Platon reddedildi. O, sayıların ve daha genel olarak Formların ve idealarn (fikirlerin) uzamsal olmamasına karşın gerçek

olduğuna inanıyordu (Ayrıca Kant, uzamın kendi başına bir şey olmadığına inanıyordu, o daha ziyade öznelerin dünyayı algılama biçimine ait bir şeydi). Demek ki siberinanır sadece empiristlerle, tutarlılıkcılarla [coherentists] ve faydacılarla [pragmatist] değil, Platoncularla (ve belki Rantçılarla) da aynı felsefi temeli paylaşıyor.

Tıpkı -en azından birçok örnekte olduğu gibi- postmodernistler gibi.

Platon Formların ve ideaların uzamda yer alan maddi nesnelerden daha gerçek olduğuna inanıyordu. Akıl yürütmesi karmaşıktır, fakat kısaca, Platon'da Formların ve ideaların, ebedi ve değişmez oldukları için ve maddi dünya ile ona dair bilgimizi mümkün kıldıkları için daha gerçek olduğu söylenebilir. Şimdi, sanal dünya ne edebi, ne değişmezdir, ne de simüle edilmemiş dünyayı (en azından şimdilik) bizim için mümkün kılar. Acaba herhangi bir anlam da simüle edilmiş dünyaların simüle edilmemiş dünyalardan daha gerçek olmaları mümkün müdür? Belki sadece şu anlamda. Eğer gelecekte, simüle edilmiş gerçeklik, yaşadığımız tecrübeler ve fiili davranışlarımız üzerinde simüle edilmemiş gerçeklikten daha büyük bir sebepsel etkide bulunur hale gelirse, o zaman, bir anlamda, pragmatik bir anlamda, daha gerçek olur. Böyle bir şeyin ilerde gerçekleşip gerçekleşmeyeceği, şu anda bulunduğumuz noktadan kestirebileceğimiz bir şey değildir. İşin yoksa iki yüzyıl bekle, oldu mu şimdi?

20

Matrix: Veya Sapıklığın İki Yüzü

SLAVOJ ZIZEK

Matrix'i Slovenya'da mahalli bir sinemada izlediğim zaman, bu filmin ideal bir izleyicisiyle yan yana oturma bulunmaz fırsatına nail oldum, yani bir salakla.

Sağımda oturan otuz yaşlarındaki adam, kendini filme öyle kaptırmıştı ki, heyecanlı nidalarıyla seyircileri rahatsız ediyordu. "Aman Tanrım, demek hakikat diye bir şey yok!"

Bu tür safdil kendini kaptırmalara, filme rafine edilmiş felsefi ve psikoanalitik kavramsal ayrımlar atfeden sözde derin entelektüel okumaları tercih ederim. (*Internette var olan ilk senaryo ile filmi karşılaştırırsak Wachowski biraderlerin sözde entelektüel gönderimleri atacak kadar zeki olduğunu görebiliriz: "Şunlara bak. Atomatlar. Ne yaptıklarını ve niçin yaptıklarını düşünmüyorlar. Bilgisayarlar onları ne yapıp ne yapmamak gerektiğini söylüyor."

"Kötünün Sıradanlığı." Arendt'e yapılan bu yapmacık gönderme önemli bir noktayı gözden kaçırıyor: Matrix'in sanal gerçekliği içinde gömülü insanlar, simülasyonu yaratanlara kıyasla tümüyle farklı, neredeyse zıt bir konuma sahipler.

Diğer bir akıllıca hareket, Matrix'in kontrolünden kurtulmak için Doğu zihin boşaltma tekniklerine yapılan gönderimlerin metinden çıkarılmasıdır: "Öfkenden kurtulmayı öğrenmelisin. Her şevi zihninden atmalısın. Zihnini özgürleştirmek için onu boşaltmalısın.") Yine de Matrix'in entelektüel çekiciliğini görmek kolaydır: Matris, tıpkı nereden bakarsanız bakın her zaman dosdoğru size bakar görünen, pratik olarak her yönelişin kendini onda tanır göründüğü meşhur Tanrı resmi gibi, evrenselleştirilmiş tanıma süreci olarak hareket halinde Rarschach testi [http://rars-chach.test.at/] işlevi gören filmlerden biri değil mi?

Lacan'cı arkadaşlarım senaryo yazarlarının Lacan'ı okumuş olması gerektiğini söylüyor; Frankfurt Okulu'na dahil olanlar Matrix'te Kultur indtustrie'nin dışdeğer biçilmiş cisimleşmesini, bizi bir enerji kaynağı olarak kullanarak bizzat iç yaşantımızı sömüren, yönetimi doğrudan ele geçiren (Sermayenin) yabancılaştırılmış-somutlaşmış toplumsal Maddesi'ni görüyor; New Age'ciler onda dünyamızın Bütün Dünyayı Kapsayan Şebeke'de cisimleşen küresel bir Zihin'in ürettiği bir mucize olduğuna dair spekülasyonlar bir kaynak görüyor.

Bu yorumlar Platon'un Cumhuriyet kitabına kadar uzanıyor. Matrix Platon'un mağara (sıkıca oturdukları yere bağlanmış ve önlerindeki [yanlış bir şekilde gerçek sandıklan] gölge oyununu seyretmek zorunda olan mahkûmlar olarak insanlar) meselini aynen anlatan bir film değil mi? Elbetteki aradaki önemli fark, mağara tutsaklıklarından kaçıp Dünya yüzeyine ayak basan bireylerin buldukları şeyin artık Güneş'in, Mutlak

İyi'nin parlak ışıklarıyla aydınlatılmış bir toprak değil, terk edilmiş bir "hakikat çölü" olmasıdır.

Buradaki esas zıtlık Frankfurt Okulu ile Lacan arasındaki zıtlıktır: Matrix'i kültürü ve öznelliği sömürgeleştiren Sermaye metaforuyla tarihselleştirmeli miyiz, yoksa o böyle bir sembolik düzenin somutlaşması mı? Peki ya bu alternatif yanlışsa? Ya sembolik düzenin bu şekildeki sanal karakteri tarihsellik koşulunun ta kendisiyse?

Dünyanın Sonuna Gelmek

Tümüyle çarpıtılmış ve kontrol altında yapay bir evrende yaşayan kahraman fikrinin yeni olduğunu pek söyleyemeyiz: Matrix filmi sadece, bu fikri sanal gerçekliği (SG) dahil ederek daha radikalleştiriyor. Buradaki ana fikir, SG'nin put kırıcılık sorunsalıyla ilişkili olarak kökten müphemliğidir. SG, bir yandan, duyusal tecrübemizin zenginliğinde -harflere bile değil, fakat- elektrik sinyalinin iletilmesi veya iletilmemesine, 1 ve 0'ın minimal dijital serilerine kökten bir indirgemeyi işaret ediyor. Öte yandan, "hakiki" gerçeklikten ayrıt edilemez hale gelmeye eğilimli ve "hakiki" gerçeklik nosyonu zayıflatmayla sonuçlanan gerçekliğin "simüle edilmiş" bir tecrübesini üreten bizzat bu dijital makinedir. SG bu yüzden, aynı zamanda imgelerin baştan çıkarıcı gücünün en radikal ifadesidir.

Kaliforniya'nın küçük, ideal, tüketici cennetinde yaşayan bir bireyin aniden içinde yaşadığı dünyanın sahte olduğundan, etrafındaki insanların büyük bir şovdaki aktörler ve figüranlarla dolu bir sahne olduğundan kuşkulanmaya başlaması bir mutlak Amerikan paranoyak fantezi değil midir? Bunun en güncel örneği Peter Weir'sin Jim Carrey'nin kendinin 24-saat süren bir televizyon şovunun kahramanı olduğu ve doğduğu kasabanın sürekli onu izleyen kameralarla dolu dev bir stüdyo seti olduğu gerçeğini yavaş yavaş keşfeden bir ofis çalışanını oynadığı The Truman Show (1998) filmidir.

Sloterdijk'in "sphere"i burada kelimenin birincil anlamında koca bir şehri kaplayan ve yalıtan dev bir metal kubbe olarak cisimleşmiş-tir. Truman Show'un final sahnesi kapalı evrenin dikişlerini ideolojik, içeriden görünmeyen dışa doğru yırtmanın özgürleştirici tecrübesini canlandırıyor görünebilir.

Gelgelelim, filmin kahramanının zincirlerini kırarak gerçek aşkına (yine çiftin üretimi doğru formülüne bir kez daha varmış oluyoruz!) kavuştuğu (hatırlayalım şovun son dakikalarını izleyen milyonlarca insan tarafından alkışlanan) 'mutlu' sonunun bizzat kendisi katıksız ideolojiyse ne olacak? İdeoloji ya sonlu evrenin çatısının dışında içine girilecek bir 'gerçek hakikat' olduğu inancının ta kendisinde yatıyorsa?(* Truman Show'un kahramanını gerçeği görmeye ve manipüle edilmiş dünyadan kaçmaya muktedir kılan şeyin, babasının önceden görülemeyen müdahelesi olması hayati bir önem arz eder. Filmde iki ataerkil figür vardır: fiili sembolik-biyolojik ve paranoyik "gerçek" babayla. Ed Harris tarafından oynanan, kahramanın hayatını tümüyle manipüle eden ve onu kapalı çevrenin içinde koruyan televizyon şovunun yönetmeni olan baba..) Bu nosyonun öncellerinden biri olan Philip K. Dick'in, 50'li yılların sonunda ideal bir küçük Kaliforniya kasabasında sade bir hayat sürdüren bir adamın bütün kasabanın aslında onu memmun etme için kurulmuş bir sahne olduğunu yavaş yavaş keşfedişini anlatan Time Out Of Joint (1959) adlı romanıdır. Time Out Of Joint ve The Truman Show'un temelini oluşturan tecrübe, geç-kapitalist Kaliforniya cennetinin, kendi hiper-gerçekliği içinde, bir şekilde gerçek dışı, özsüz, maddi ataletten yoksun olduğudur. Demek ki maddiliğin ataletinden ve ağırlığından koparılmış gerçek hayatın bir biçimi olan sadece Hollywood sahneleri değildir, geç-kapitalist tüketim toplumunda, "gerçek toplumsal hayat", 'gerçek' hayatta sahne aktörleri veya figüranlar gibi davranan komşularımızla, bir şekilde, sahnelenmiş sahtenin özelliklerini ediniyor. Dünyevileştirilmiş kapitalist faydacı dünyanın mutlak gerçeği, bizzat 'gerçek hayatın' maddesizleştirilmesi onun tersi olan bir gösteriye dönüştürülmesidir.

Bilimkurgu dünyası söz konusu olduğunda, Brian Aldis'in, bir kabilenin üyelerinin, büyük bir yıldız gemisindeki bir tünelin kapalı dünyasında, geminin geri kalanından kalın çalılıklarla yalıtılmış ve onların ötesinde bir evren olduğundan habersiz yaşadığı Starship'den de söz edilmelidir. Filmin sonunda birkaç çocuk çalılıkları aşar ve dünyanın, diğer kabilelerin yaşadığı ötesine ulaşır.

Daha eski ve daha 'saf öncüler arasında George Seaton'un, 1960'ların başında çektiği ve Normandiya çıkarmasının bütün planlarını bilen ve büyük günden birkaç gün önce Almanlar tarafından tutsak alınan bir

Amerikan subayına (James Garner) dair 36 Hours filmidir. Bir patlamadan sonra şuurunu yitirmişken tutsak alındığı için, Almanlar, işgal planı hakkında bütün bildiklerini açıklamasını sağlamak niyetiyle onun için bir Amerikan askeri hastahanesinin küçük bir kopyasını inşa ederek, onu 1950'lerde yaşadığına ve Amerika'nın savaşı kazanmış olduğuna ve son altı yıllık hafızasını kaybetmiş bir hasta olduğuna inandırmaya çalışır. Bu dikkatle inşa edilmiş büyük yapıda kısa sürede çatlaklar belirmeye başlar.

(Lenin, hayatının son iki yılında benzeri bir şekilde kontrol edilmiş bir ortamda yaşamıştır. Bugün artık bildiğimiz üzere, bu yerde Stalin'in, Yoldaş

Lenin'in rahat etmesi ve gereksiz kışkırtmalarla heyecanlandırılmamış! gerekçesiyle onun için baskısını yaptığı, Lenin'e süre giden politik mücadeleler hakkında bilgi verecek bütün haberlerin sansürlenerek özel olarak hazırlanmış tek kopya Pravda gazetesi vardı sadece.)

Burada geri planda pusuya yatmış olan şey, premodern "evrenin sonuna varma" nosyonudur. The Truman Show'un sonunda gerçekleşen şey, tam olarak, göklerin üzeri yıldızlarla bezeli perdesine veya sathına şaşkınlıkla yaklaşan, ötesine bakan ve geçen şaşkın gezginleri resmeden şu eski gravürlerde olan şeydir. Son sahnesinde, Truman'ın üzerinde 'mavi gökyüzü'nün ufku boyalı duvara dayanmış merdivenlerden çıkarak dokunduğu gökyüzünün Magrittean'ın bir tablosuna benzemesine şaşmamak gerekir. Bugün intikamla geri dönen şey bu aynı hassasiyet değil mi? Syoerberg'in Parsifal'i gibi, sonsuz ufkun açık bir biçimde 'yapay' ışıklarla kapandığı çalışmalar, Kartezyen sonsuz persperktifin miyadını doldurduğunu ve artık yenilenmiş bir ortaçağın perspektif öncesi evrenine dönüyor olduğumuzu işaret etmiyorlar mı?

Fred Jameson zekice dikkatleri Chandler'in bazı romanları ve Hitchcock'un filmlerindeki aynı fenomene çekmiştir. Farewell, My Lovely'deki Pasifik Okyanusu'nun kıyısı, ötesinde bilinmeyen bir uçurumun olduğu, bir tür "dünyanın sonu veya sının" işlevi görür; ve bu Eva Marie Saint ile Cary Grant'ın kovalandıkları için tepesine çıktıkları ve Eva Marie Saint düşer gibi olup Cary Gram tarafından kurtarıldıkları Rushmore Dağının üstündeki anıtın önünde uzanan uçsuz bucaksız ovayla aynıdır. (* Rushmore Dağı:

Yüzeyine Washington. Jefferson, Lincoln ve Theodore Roosevelt'in büstlerinin oyulduğu, Güney Dakota'daki dağdır.)

Bu örneklere Apocalypse Now'daki, köprünün ötesininin "bilinen evrenimizin dışı" diye tecrübe edildiği ünlü çarpışma sahnesini eklememek olmaz. Dünya'nın sonsuz evrende yüzen bir gezegen değil de, merkezinde güneşin olduğu sonsuz bir buz kitlesinin ortasındaki dairevi bir açıklık veya delik olduğu görüşü, Nazi'lerin sözde bilimsel fantezilerinden biriydi. Bazı raporlara göre Sylt adalarına Amerika'yı gözetlemek için bir teleskop yerleştirmeyi bile düşünmüşlerdi.

Gerçekten Var Olan Büyük Öteki

Nedir, o halde Matrix? Tek kelimeyle Lacan'cı "büyük Öteki", sanal sembolik düzen, gerçekliği bizim içim yapılandıran şebekedir. Bu "büyük Öteki" boyutu, sembolik düzende öznenin yapılandırın yabancılaştırılmasının boyutudur: büyük Öteki ipleri elinde tutar, özne konuşmaz, sembolik yapı tarafından "konuşturulur." Kısaca bu büyük Öteki öznenin kendi eylemlerinin etkilerine tümüyle hakim olamamasını, faaliyetinin nihai sonucunun her zaman amaçladığından veya tahmin ettiğinden başka türlü olmasını açıklayan toplumsal Öz'dür.

Gelgelelim 11. Seminer'in anahtar bölümlerinde Lacan yabancılaşmayı takip eden ve bir anlamda onun karşıt noktası olan ayrılık operasyonunu resmetmeye çalışır: büyük Öteki'ne yabancılaşmanın peşinden büyük Öteki'nden ayrılma gelir. Ayrılık, özne büyük Öteki'nin tutarsızlığını, katıksız sanallığını, 'yasaklanmış'lığını, Şey'den yoksun bırakılmışlığını ve fantezinin öznenin değil, büyük Öteki'nin boşluğunu -büyük Öteki'nin sürekliliğini (yeniden) oluşturmak için- bir doldurma çabası olduğunu fark ettiği zaman meydana gelmektedir.

Bu sebeple fantezi ile paranoya birbirine kalıtsal olarak bağlıdır Paranoya en temelde "Öteki'nin Ötekisi"ne, sahih toplumsal dokunun Öteki'sinin ardında gizlenen, toplumsal hayatın (bize göre sanki) önceden görülemeyen etkilerini programlayan ve böylece onun sürekliliğini garanti altına alan başka bir Öteki'ye inanmaktır. Piyasanın karmaşasının, ahlakın itibar yitiminin ve benzerinin ardında, Yahudi'lerin kurduğu bir senaryonun amaçlı stratejisi... Bu paranoyak duruş, bugünün gündelik hayatlarımızın

dijitalleşmesi durumuyla daha bir güçlenmiştir. Bütün toplumsal var oluşumuz bilgisayar şebekesinin büyük Öteki'nde aşama aşama cisimleştirilip maddileştirilirken, şeytani bir programcının dijital kimliğimizi sildiğini ve bu şekilde bizleri toplumsal varoluşumuzdan kopararak birer kişi-dışı şey haline getirdiğini hayal etmek daha kolaydır.

Aynı paranoyak çarpıtmayı takip eden Matrix'in tezi, büyük Öteki'nin gerçekten var olan bir Mega-Bilgisayarda cisimleştiğidir. Bir Matrix vardır -olmak zorundadır - çünkü "her şey sürekli kötü gitmektedir, fırsatlar kaçırılmaktadır ve bir şeyler doğru değildir." Başka bir deyişle, filmin bu şekilde olmasına önerdiği sebep, her şeyin arkasında olan hakiki gerçekliğe Matrix'in gölge düşünmesidir. Sonuç olarak, filmin sorunu onun yeterince 'çılgın' olmamasıdır, çünkü Matrix tarafından sürdürülen gündelik gerçekliğimizin arkasında bir 'hakiki' gerçekliğin mevcut olduğunu varsayar.

Bununla birlikte, ölümcül bir yanlış anlamanın önüne geçmek için söylemek gerekir ki, "her şeyin Matrix tarafından üretildiği" fikrinin karşıtı olan, hiçbir mutlak gerçekliğin olmadığı, sadece, karşı karşıya durup birbirini yansıtan sonsuz sayıda sanal gerçekliklerin var olduğu tezi, daha az ideolojik değildir. Matrix'in ikinci bölümünde büyük ihtimalle "hakikat çölü"nün başka bir matrix tarafından üretilmiş olduğunu öğreneceğiz. Bu sanal evrenlerin çoğaltılmasından daha yıkıcı bir şey, herhalde bizzat gerçekliklerin çoğaltılması olurdu. Bu, bugün bazı fizikçilerin son zamanlara ait yüksek hızlandırıcı deneylerinde gördüğü paradoksal tehlikeyi yeniden üretecektir.

Bilim adamları şu anda hayli ağır atomların çekirdeklerini neredeyse ışık hızında birbiriyle çarpıştırabilecek bir hızlandırıcı inşa etmeye çalışıyorlar.

Buradaki fikir, böyle çarpışmanın atom çekirdeğini sadece protonlarına ve nötronlarına ayırmakla kalmayacağını, fakat aynı zamanda protonları ve nötronları toz haline getirip [pulverize] geride sadece, maddenin, böyle bir haldeyken asla daha önce incelenmemiş olan -çünkü büyük patlamadan beri böyle bir şey olmamıştır- inşa parçalarını, serbest quark ve gluon parçacıklarından mürekkep bir tür enerji çorbası olan bir "plazma" bırakacağıdır.

Bu olasılık kabusumsu bir senaryoya yol açmıştır. Ya bu deney başarılı olur da bir kıyamet silahı, kaçınılmaz bir zorunlulukla etrafındaki sıradan maddeyi ve böylece bildiğimiz dünyayı yok edebilecek bir canavar yaratılırsa ne olacak?

Buradaki ironi, dünyanın bu şekilde sona ermesinin, test edilen kuramın hiçbir şekilde çürütülemez mutlak bir kanıtını vermesidir; çünkü bütün madde bir kara delik tarafından emilecek, sonra Büyük Patlama senaryosunu eksiksiz bir biçimde yeniden yaratarak yepyeni bir evren meydana getirecektir.

Böylece paradoks her iki versiyonunda da -(1) bir SG'den ötekine serbestçe yüzen bir özne, bütün gerçekliğin sahte olduğunun farkında olan saf bir hayalet; (2) Matrix'in arkasında hakiki bir gerçek olduğu paranoyak varsayım- yanlıştır. Her ikisi de gerçeği gözden kaçırıyor. Film, Sanal Gerçeklik'in ardında Morpheus'un Neo'ya harabe halindeki Chicago manzarasını göstererek "Hakikatin Çölüne Hoş geldin" dediği -bir Gerçeklik'in var olduğunda ısrar etmekte haksız değildir.

Gelgelelim Gerçek, sanal simülasyonun arkasındaki "hakiki gerçeklik" değildir; fakat gerçekliği tamamlanmamış veya tutarsız kılan boşluk ve her sembolik Matrix'in bu tutarsızlığı gizleme işlevidir. Bu gizlemeyi gerçekleştirmenin yollarından birisi de, bildiğimiz tamamlanmamış/tutarsız gerçekliğin arkasında, onu kurmanın önünde hiçbir olanaksızlık tıkanma noktasının olmadığı başka bir gerçeklik olduğunu söylemektir.

Büyük Öteki Yok

"Büyük Öteki" ayrıca, bir insanın serbest düşünce yoluyla ulaşabileceği sağduyu alanını da temsil eder: felsefedeki en son büyük versiyonu Habermas'ın sözleşmenin düzenleyici ideali ile iletişimsel cemaattir. Ve bugün tedricen parçalanan işte bu "büyük Öteki"dir.

Bugün elimizde olan, kesin bir kökten yarılmadır. Bir yanda uzmanların ve bilim adamlarının artık herkes için açık ortak dile tercüme edilemeyen, fakat sanatsal ve popüler hayali evrenleri şekillendiren (Kara Delik, Büyük Patlama, Süperstring, Quantum Kararsızlığı gibi) hiç kimsenin gerçekten anlamadığı fetişleştirilmiş formül kipleri halinde ortak dilde mevcut olan

nesnelieştiriimiş dil vardır. Uzman jargonu, sadece doğa bilimlerinde değil, aynı zamanda ekonomide ve diğer toplum bilimlerinde, pek karşı çıkılamayacak olan ve ortak tecrübemize tercüme edilemez nesnel kavrayışlar olarak sunulur. Kısacası, bilimsel kavrayış ile sağduyu arasındaki boşluk aşılamaz ve bilim adamlarını "bilmesi beklenen özne" olarak popüler kült figürler haline getiren (Stephen Hawking fenomeni) tam da işte bu boşluktur.

Öte yandan, bu nesnelliğin ayrılmaz öteki yüzünde, kültürel meselelerde, birbirine tercüme edilemez çoklu hayat tarzlarıyla karşı karşıya kalma biçimimiz durur. Bütün yapabileceğimiz çok-kültürlü bir toplumda hoşgörülü bir aradalıklarının koşullarını güvence altına almaktır. Bugünün öznesinin ikonası, herhalde, gündüzleri kendi uzmanlık alanında çalışan, geceleri eve dönüşüyle birlikte mahallenin tapınağında kutsal ineğe mumlar yakan Hintli bilgisayar programcısıdır.

Bu yanılma siberuzam fenomeninde kusursuz bir biçimde mümkün kılınmıştır.

Siberuzam hepimizi bir Küresel Köy'de bir araya getirmesi beklenen şeydir. Ne var ki gerçekte olan, birbiriyle tutarsız ve uyumsuz evrenlere ait bir mesaj çokluğuyla bombardımana tutulmamızdır. Küresel Köy, büyük Öteki yerine, önümüze "küçük ötekilerin, kabilemsi özel kimliklerin bir çokluğunu getirir. Bir yanlış anlamaktan kaçınmak için: Lacan burada bilimi anlatılardan, Politik Olarak Doğru mitosları ve benzeriyle nihai olarak denk düzeye göreceleştirmekten çok uzaktır. Bilim "Gerçeğe" dokunur, onun bilgisi "gerçeğin içindeki bilgidir."

Buradaki çıkmaz bilimsel bilginin, sembolik "büyük Öteki" olarak hizmet edemeyeceği basit olgusunda yatar. Burada modern bilim ile Aristotelesçi sağduyusal felsefi ontoloji arasındaki boşluk aşılır cinsten değildir. Bu boşluk Galileo ile çıkmış, temsili gerçekliğe dair tecrübemize tercüme edemeyeceğimiz yasalarla uğraştığımız quantum fiziğiyle en uç noktasına taşınmıştır.

Risk toplumu teorisi ve onun küresel görecelileştirmesi, bugün, uzun vadede temel soruların uzmanların 'nesnel bilgileri'ne gönderimlerle çözülebileceğini varsayan klasik evrenselci Aydınlanma ideolojisinin nasıl

öteki ucunda olduğumuza dair vurgusunda haklıdır. Yeni bir ürünün (diyelim, genetik olarak değiştirilmiş sebzelerin) çevresel sonuçlarına dair çelişen görüşlerle karşılaştığımızda, umutsuzluk içinde nihai sözü söyleyecek uzman bir fikir ararız. Ve üstelik burada asıl önemli olan, gerçek meselelerin, bilimin büyük şirketler ve devlet ajanslarına ekonomik bağlılıktan dolasıyla yozlaşmış olduğu için netliğini yitirmesi değildir. Bilim kendi başına bırakıldığında bile bir cevap sunamaz.

On beş yıl önce çevre bilimciler Dünya ormanlarının tümüyle yok olacağını öngörmüştü; oysa bugün sorunun ormanların geliştirilmesiyle çözülemeyecek kadar büyük olduğunu öğreniyoruz. Bu risk toplumu teorisinin kısa kaldığı yer, bizi ortak özne haline getiren irrasyonel kötü hal üzerine yaptığı vurgudur. Tekrar tekrar karar vermeye zorlanırız; oysa hiçbir şekilde kara verecek durumda bulunmadığımızı vereceğimiz kararın her halükârda gelişigüzel bir karar olacağını çok iyi biliriz. Ulrich Beck ve izleyicileri hemen bütün seçeneklerde ve mutabakat oluşturmalarda demokratik tartışmaya gönderimde bulunuyor. Ne var ki bu, insanın elini kolunu bağlayan ikileme bir yanıt sunmuyor: Bilişsel olarak çoğunluğun bilgisizliği bir olgu olarak dururken, çoğunluğun katıldığı demokratik tartışma neden daha iyi sonuçlara yol açsın?

Bu şekilde çoğunluğun siyasi kara karışıklığı daha iyi anlaşılır. Karar vermeye çağrılırlar, fakat aynı zamanda, hiçbir şekilde etkili bir karar verecek, nesnel bir şekilde lehte ve aleyhte olanı değerlendirecek durumda değillerdir. Komplo teorilerinden medet ummak, Fred Jameson'un "bilişsel harita çıkarma" dediği şeyin bir asgarisini kazanma çabası olarak, bu çıkmazdan umutsuz bir çıkış yoludur.

Jodi Dean, resmi ('ciddi,' akademik olarak kurumsallaşmış) bilim ile ufobilimden piramitlerin sırlarını ortaya çıkarmaya çalışanlara kadar, sözde-bilimler denilen devasa alan arasındaki "dilsizler diyalogunda" açık bir şekilde gözlemlenen fenomene çekiyor dikkatleri. Resmi bilim adamlarının dogmatik ve hiçe sayan bir tartışma üslûbunu takınırken sözde bilim adamlarının yaygın önyargılara aldırmadan nasıl savlara, olgulara gönderimde bulunduğunu görmemek mümkün değil. Cevap, elbette, kurumsallaşmış bilim adamlarının, büyük Öteki'nin, bir kurum olarak bilimin otoritesiyle konuşuyor olmasıdır; fakat sorun tam olarak bu bilimsel

büyük Öteki'nin tekrar tekrar bir uzlaşımsal sembolik kurgu (fiction) olarak ortaya çıkmasındadır. Demek ki komplo teorileriyle karşılaştığımız zaman, Henry James'in The Turn of the Screw'inin sadık bir okumasına uygun bir şekilde tavır almalıyız. Ne hayaletleri anlatı gerçeğinin bir parçası olarak kabul etmeli, ne de onları, sözde Freudyen bir yolla, kadın kahramanın histerik cinsel karmaşalarının bir "yansıtması"na indirgemeliyiz.

Komplo teorileri elbette "olgu" olarak kabul edilmemelidir. Ne var ki aynı zamanda onları, modern kitle histerisinin bir görüngüsüne de indirgememeliyiz. Bu tür bir nosyon hâlâ "büyük Öteki"ye, ortak toplumsal gerçekliğin 'normal' algısının modeline dayanır ve böylece bugün altı oyulan şeyin bizzat bu gerçeklik nosyonu olduğu gerçeğini hesaba katmaz. Sorun, ufobilimcilerin ve komplo teorisyenlerinin (toplumsal) gerçekliği kabul etmekten aciz paranoyak bir tutuma gerilemiş olması değil, bugün gerçekliğin kendisinin bizzat paranoyak hale geliyor olmasıdır.

Çağdaş tecrübe bizi tekrar ve tekrar gerçeklik duygumuzun ve ona karşı normal tavrımızın nasıl sembolik bir kurguya (fiction) dayandığını ve neyin normal, neyin kabul edilmiş gerçek olduğunu ve belirli bir toplumda anlamın ufkunun ne olacağını belirleyen "büyük Öteki"nin hiçbir şekilde bilimsel bilgi tarafından "gerçeğin bilgisi" olarak sunulan "olgulara" dayanmadığını fark etmeye mecbur olduğumuz durumlarla karşı karşıya bırakıyor.

Şimdi modern bilimin henüz bir "üst söylem" haline gelmediği geleneksel bir toplumu ele alalım. Eğer, onun sembolik düzeninde, biri çıkıp da modern bilimin varsayımlarını savunmaya kalkarsa, bir 'deli' muamelesi görür.

Burada önemli olan, onun 'deli' olmadığını, fakat onu bu konuma sokan dar kafalı, cahil toplumun deli olduğunu söylemenin yeterli olmayacağıdır. O bir deli muamelesi görmekle, toplumsal büyük Öteki'nden sürgün edilmiştir ve bu deli olmaya denktir. Delilik "olgulara" doğrudan gönderimde bulunarak değil, (bir delinin, halüsinatik projeksiyonlarında tutsak olduğu için, şeyleri oldukları gibi göremeyen biri olması anlamında), ancak bir bireyin kendini "büyük Öteki"yle ilişkilendirmesine bakarak tayin edilebilir.

Lacan genellikle bu paradoksun karşıt yanını vurgular: "Deli yalnızca kendinin kral olduğunu sanan bir dilenci değil, aynı zamanda kendinin bir kral olduğunu sanan bir kraldır." Başka bir deyişle, delilik Sembolik olan ile Gerçek, yani egemenlikle hazır bir özdeşlik kurmak arasındaki mesafenin çöküşüdür; veya, onun [Lacan'ın] bir diğer örnek veren başka bir ifadesine bakarsak, eğer bir koca, karısının başka erkeklerle yattığı fikrine kafasını takmış olduğu için hastalık derecesine kıskanç ise, haklı olduğu ortaya çıksa, karısı gerçekten de başka erkeklerle yatıyor olsa dahi, onun saplantısı hastalıklı bir özellik olarak sabittir.

Bu tür paradokslardaki ders açıktır: hastalık derecesine kıskançlık, gerçekler hakkında bir yanılma meselesi değil, fakat bu gerçeklerin kişinin libidinal ekonomisine nasıl entegre edildiği meselesidir. Bununla birlikte aynı paradoksun tam ters istikamette de gerçekleşebileceğini dile getirmeliyiz: Toplum (sosyo-sembolik alan, büyük Öteki), hatalı olduğu kanıtlansa bile "normal", "aklı başında olandır". Belki olgun Lacan'ın kendini 'psikozlu' görmesinin sebebi budur. O, onun söyleminin "büyük Öteki"nin alanına entegre edilmediği ölçüde psikotiktir.

Kantçı kiplikte, komplocu teorinin hatasının bir şekilde "salt aklın yanlış akıl yürütmesi"yle, aynı mantığa sahip olduğunu ileri sürmemek elde değil; resmi bir yöntemsel duruş olarak (benimsenen bilimsel, toplumsal vs. sağ duyudan) kuşku duymakla, bu kuşkuyu başka bir her şeyi açıklayan küresel meta-teoriyle ileri sürmek gibi iki düzeyin birbirine karıştırılması anlamında.

Gerçeği Perdelemek (* (screening) hem gerçeği perdeyle örtmek, hem perdede göstermek anlamında)

Başka bir bakış açısından Matrix, "perde"nin bizi Gerçek olandan ayıran ve "hakikat çölü"nü katlanabilir kılan şey olarak iş görür. Bununla birlikte, tam bu noktada, Lacan'cı Gerçek'in kökten müphemliğini unutmamalıyız: o, fantezi perdesiyle kaplanması-rant yükseltilmesi-ehlileştirilmesi gereken nihai referans noktası değildir. Gerçek ayrıca ve öncelikli olarak, orada olan gerçekliği, referans noktasını algılayışımızı çarpıtan bir engel olarak perdenin bizzat kendisidir.

Felsefi açıdan Kant ve Hegel arasındaki ayrım da burada yatar: Kant için Gerçek, aşkın kategorilerin perdesi aracılığıyla "şemalaştırılmış" olarak algıladığımız numenal alandır; Hegel ise, tam tersine, Fenomenoloji kitabının girişinde bu Kantçı boşluğun yanlış olduğunu ileri sürer. Bizi üç yeni terimle tanıştırır: bir perde bizimle Gerçek'in arasına girerse, (Görünüşe ait) perdenin ötesindeki kendinde olanın [in itself) bir nosyonunu üretir, bu yüzden görünüş ve kendinde olan arasındaki boşluk "bizim için" her zaman-zaten- hazırdır. Sonuç olarak, eğer Şey'den ekranın çarpıtmasını çıkarırsak, Şey'in kendisini kaybederiz (dini terimlerle dile getirirsek, İsa'nın ölümü, kendinde Tanrı'nın ölümüdür, sadece insan şeklinde vücut bulmasının değil) -işte, burada Hegel'i takip eden Lacan için kendinde Şey'in algılanan nesne değil, nihai olarak bakış olmasının sebebi budur. Matrix'e geri dönersek, Matrix gerçeklik algımızı çarpıtan Gerçek'tir.

Levi-Strauss'un Yapısal Antropoloji adlı kitabından, Great Lake kabilelerinden biri olan Winnebago'da binaların mekansal yerleşimine dair örneksemeci bir analizi anmanın burada bize yardımı dokunabilir.

Kabile iki alt-gruba ("yarımlara") ayrılmıştır: "yukarıdan olanlar" ile "aşağıdan olanlar"; kabilenin bir üyesinden köyünün ana planını (barakaların yerleşim biçimini) kumun veya bir kâğıdın üstüne çizmesini istediğimiz zaman, bu üyenin şu veya bu alt-gruptan birine ait olmasına bağlı olarak, birbirinden hayli farklı iki cevap alırız. Her iki grupta köyü bir daire olarak algılar; fakat bir grup için bu dairenin içinde başka bir daire daha varken, yani elimizde tek merkezli iki daire varken; öteki grup için daire kesin bir ayrım çizgisiyle ikiye bölünmüştür. Başka bir deyişle birinci alt-grubun üyesi (gelin bunlara "muhafazakar-birleşmeci" diyelim) köyün temel planını merkezi tapınağın etrafında aşağı yukarı simetrik bir şekilde yerleşmiş bir ev çemberi gibi algılarken, ikinci alt-grubun ("devrimci-uzlaşmaz") üyesi köyünü görünmez bir cephe tarafından ikiye ayrılmış, fark edilebilir ev kümeleşmeleri olarak görür.

Levi Strauss'un önem verdiği nokta, bu örneğin bizi hiçbir şekilde, sosyal mekanın algılanışının gözlemcinin grup üyeliğine bağlı olduğunu söyleyen kültürel göreceliliğe ayartmaması gerektiğidir. Algının iki "görece" yanma bölünmesinin bizzat kendisi, binaların yerleşiminde nesnel, "fiili" bir sabitliğe değil, toplumsal ilişkilerde cemaatin kendi kendini uyumlu bir

bütünde sürdürmesini engelleyen bir dengesizliği sembolize edemeyen, açıklayamayan, "içselleştiremeyen", itiraf edemeyen köyün sakinlerinde temel, özsel bir çatışmaya gizli bir gönderimde bulunur.

Ana planın iki farklı algısı, yalnızca, bu travmatik çatışmayla baş etmek, yaralarını dengeli bir sembolik yapı aracılığıyla iyileştirmek isteyen karşılıklı olarak birbirini dışlar iki çabadır. Bu şeylerin cinsel farklara göre de aynı şekilde durduğunu, "eril" ve "dişil" olanın Levi Strauss'un köyünde evlerin iki farklı konfigürasyonu gibi olduğunu söylemek bilmem gerekli mi?

Bizim "gelişmiş" evrenimizin aynı mantığın egemenliği altında olmadığına dair yanılsamayı bertaraf etmek için, siyasi mekanımızın sağ ve sol olarak ikiye ayrıldığını, sağcı ve solcu davranışın tıpkı Levi Strauss'un köyündeki zıt alt-gruplar gibi davrandığını hatırlatmak yeterli olacaktır. Siyasi mekân içerisinde yalnızca farklı mekânları işgal etmekle kalmazlar, her biri bizzat siyasi mekânın yerleşimini farklı bir şekilde görür: bir solcu için o tabiatı gereği bazı kökten çatışmalarla bölünmüş bir alanken, bir sağcı için cemaatin yabancı tecavüzcülerin bozmuş olduğu organik birliğidir.

Bununla birlikte Levi Strauss daha öte bir hayati noktayı işaret eder: iki alt-grup her şeye rağmen bir ve aynı kabileyi oluşturduğu, aynı köyde yaşadığı için, bu kimliğin bir şekilde sembolik olarak her iki yarıyı da kapsayacak bir biçimin içine yerleşmesi gerekmektedir. Fakat, eğer kabilenin hiçbir sembolik duygu ve düşüncesi, hiçbir toplumsal kurumu tarafsız değil de, fakat temel ve kurucu antagonist ayrılma tarafından üstbelirlenmişse, bu nasıl mümkün olur? Levi Strauss'un dahiyane bir biçimde "sıfır kurum" dediği, yalnızca anlamın yokluğuna zıtlık içinde, olduğu gibi var olan olarak (as such) mevcudiyetini işaret ettiği için hiçbir kesin anlamı olmayan boş bir işaret ediciyle; tek işlevi olduğu gibi olan toplumsal kurumların fiiliyatını ve mevcudiyetini kendi yokluğuna, toplum öncesi kargaşaya zıtlık içinde işaret etmek olduğu için hiçbir pozitif içeriğe ve işleve sahip olmayan belirli bir kurumla.

Kabilenin bütün üyelerini kendini o kabilenin üyeleri olarak tecrübe etmesini sağlayan şey böyle bir sıfır kuruma gönderimdir. O zaman, bu sıfır kurum ideolojik olarak en saf halinde -toplumsal uzlaşmaz çatışmanın silindiği, toplumun bütün üyelerinin sayesinde kendini tanıyabildiği, her

şeyi kucaklayan tarafsız bir mekân sağlayan ideoloji işlevinin en doğrudan cisimleşmesi- değil midir? Ve hegemonya için mücadele tam da bu sıfır-kurumun nasıl üstbelirleneceğine, nasıl bir önem arzedeceğine dair mücadele değil midir?

Somut bir örnek vermek gerekirse: böyle bir sıfır-kurum olan modern ulus nosyonu, aileye veya geleneksel sembolik matrislere dayanan toplumsal bağların çözünmesiyle değil, toplumsal kurumların, modernleşmenin hücumuyla birlikte, giderek daha az doğallaştırılmış geleneneğe dayanıp giderek daha fazla bir "sözleşme" meselesi olarak yaşanmasıyla birlikte ortaya çıkmıştır. Elbette burada özel bir önem arzeden konu, ulusal kimliğin en azından asgari düzeyde "kana ve toprağa" dayanan bir ait olma ve bu sayede uygun toplumsal kurumların (devlet, meslek...) yapaylıklarına bir tezat oluşturacak şekilde tecrübe edilmesidir. Pre-modern kurumlar "doğallaştırılmış" sembolik varlıklar olarak (tartışılmaz geleneğe dayanan kurumlar olarak) işliyordu ve kurumlar toplumsal sunilikler olarak algılanmaya başlandığı anda, tarafsız ortak zemin olarak hizmet verecek bir "doğallaştırılmış" sıfır-kuruma ihtiyaç duyuldu.

Cinsel farklara geri dönersek, aklımdan varsayımımı riske atıp şunları söylemek geçiyor: belki, sıfır-kurumun bu aynı mantığı yalnızca bir toplumun birliğine değil, aynı zamanda onun antogonist bölünmesine uygulanmalıdır: ya cinsel fark, insanın toplumsal bölünmüşlüğünün doğallaştırılmış asgari sıfir-farkıysa, belirgin bir toplumsal ayrı-mı işaret etmeden önce, bu farkı (cinsel farkı) olduğu gibi işaret eden bir tür sıfır-kurumsa? O zaman, yine, hegemonya mücadalesi bu sıfır-farkın diğer belirli toplumsal farklarla nasıl üstbelirleneceğinin mücadelesidir. Lacan'ın gösterge şemasının önemli, fakat çoğunlukla gözden kaçırılan özelliği bu arka plan üzerinde okunmalıdır. Lacan standtart Saussurecu şemayı (çizginin üstündeki "arbre" kelimesi yazıp altına bir ağaç resmi çizmek), çizginin üstüne "abre" kelimesini ve yanına "homme" ve "femme" ve çizginin altına da birbirinin aynısı iki kapı çizerek değiştirmektedir.

Göndergenin farklılaşan karakterini vurgulamak için Lacan, Saussure'un tekli şemasını ilk önce bir gönderim çiftiyle, kadın-erkek karşıtlığıyla, cinsel farkla değiştiriyor; fakat asıl sürpriz hayali gönderilen düzeyinde hiçbir ayrımın olmayışı gerçeğinde yatıyor (cinsiyet farkının grafik

indeksinde, bir kadınla bir adamın basitleştirilmiş çizgilerini değil, bugünün lavabolarında sıkça görüldüğü üzere, aynı kapının iki kopyasını ediniyoruz). Cinsel farkın "gerçek" varlıklara dayanan biyolojik bir zıtlığı değil, fakat net bir biçimde gönderilen nesnelerle -sadece gönderenin imgesiyle hiçbir şekilde yakalanamaz olan tanımlanmamış bir X'in Gerçeği dışında - hiçbir şekilde çakışmadığını açıkça söylemek mümkün müdür?

Levi-Strauss'un köylülerin iki farklı çizimi örneğine geri dönersek. Burada Gerçek'in [çizimlerdeki] anamorfik yansımalar aracılığıyla hangi kesin anlamda müdahale ettiğini görebiliriz. İlk önce elimizde evlerin 'fiili' ve 'nesnel' düzenlenişi var, ardından onların fiili düzenleniş biçimini bozarak çarpıtan iki farklı sembolleştirme. Ne var ki buradaki "Gerçek" fiili düzenleme değil, kabile üyesinin fiili toplumsal çatışmayı çarpıtan toplumsal çatışmanın fiili travmatik çekirdeğidir. Gerçek böylece gerçeklik vizyonumuzun biçimsel olarak çarpıtılmasını açıklayan feragat edilmiş X'tir. (Ve bu arada, bu üç-düzeyli plan kesin bir biçimde Freud'un düşlerin yorumu üç-düzeyli planıyla aynı mantığa sahiptir: düşün gerçek özü, düşün dokusunda tercüme edilen veya orada sergilenen gizli düşünce değildir, bizzat bu gizli düşüncenin görünür dokudaki çarpıtılması aracılığıyla kendini dışa vuran bilinçdışı arzudur.)

Aynı şey Gerçek'in öncelikli olarak dışkı nesnelerinin şok edici ölümcül tecavüzü, parçalanmış cesetler, bok ve benzeri şeyler kılığında geri dönmediği sanat alemi için de geçerlidir. Bu nesneler, açıkça, kendi yerlerinde değildir, fakat kendi yerlerinde olmamak için, (boş) yerin zaten burada olması gerekir ve bu yer Malevitch'le başlayan "minimalist" sanatla mümkün kılınmıştır. Yüksek modernizmin birbirine zıt iki ikonu arasındaki karmaşıklık işte burada yatmaktadır: Kazimir Malevitch'in "Beyaz Yüzeydeki Siyah Kareleri" ile Marchel Duchamp'ın hazır-yapma [ready-made] nesnelerin sanat eseri olarak sergilenmesi.

Malevitch'in gündelik nesneyi bir sanat eseri katma yükseltmesinin altında yatan nosyon, bir sanat eseri olmanın nesnenin kalıtsal bir özelliği olmadığı anlamına gelir: sanat eserini sanat eseri kılan, (herhangi) bir nesneyi önceden boşaltılan onu belirli bir yere yerleşttrme-sidir. Sanat eseri olmak bir "niçin" değil, "nerede" sorunudur. Malevitch'in minimalist yerleştirmesinin yaptığı şey, sadece böyle bir yeri, kendini onun içinde

bulan bütün nesneleri sanat eserine dönüştüren içkin bir büyüsel özelliğe sahip boş yer (çerçeve) haline getirmek/yalıtmaktır.

Kısaca Malevitch olmasaydı, Duchamp olmazdı. Ancak sanat pratiği çerçeve/yeri bu şekilde izole ettikten, bütün içeriğini boşalttıktan sonradır ki, hazır-yapma yordamı kullanılabilir. Malevitch'ten önce bir pisuvar, en meşhur galerilerde sergilenmiş olsa bile, sadece bir pi-suvar olarak kalırdı.

Yerlerinden koparılmış dışkı nesnelerinin ortaya çıkışı, böylece içinde hiçbir nesne olmayan ve bu şekilde boş bir çerçeve olan yerin ortaya çıkışıyla ayrılmaz bir biçimde bağlantılıdır. Sonuç olarak çağdaş sanattaki Gerçek, bir şekilde, Gerçek'in içinde Hayali-Sembolik-Ger-çek üçlemesini tekrarlayan bir üç boyuta sahiptir. Gerçek burada evvela biçimi bozulmuş leke, nesnel gerçekliği

"öznelleştiren" saf bir temsil olarak çarpıtılmış imge anlamında gerçekliğin doğrudan imgesinin biçimsel çarpıtılmasıdır. O halde buradaki boş yer olarak gerçek, hiçbir zaman burada olmayan bir konstrüksiyon, bir yapı; bu şekilde tecrübe edilen, fakat ancak geçmişe dönük olarak inşa edilebilen ve bu şekilde varsayılması gerekendir- Sembolik inşa olarak Gerçek.

Nihayet Gerçek, yerinde olmayan müstehcen dışkı Nesnesi, "kendinde" gerçektir.

Bu son Gerçek, yalıtılmış haliyle, yalnızca, tıpkı Nazi Yahudi karşıtlığında dışkısal Nesne olan Yahudilerin, toplumsal antagonizmin dayanılmaz "yapısal"

Gerçek'ini maskeleyen Gerçek olması gibi, büyüleyici ve esir alıcı mevcudiyetinin yapısal Gerçeği maskelediği bir fetiştir.

Gerçeğin bu üç boyutu, "olağan" gerçekliğe mesafeli duran ortamın üç kipliğiyle sonuçlanır: biri kendini bu gerçekliği biçimsel

çarpıtmaya teslim eder; biri gerçeklikte yeri olmayan bir nesneyi dahil eder; biri de gerçekliğin bütün (nesnel) içeriklerini siler veya çıkarır, ki geriye kalan tek şey bu nesnelerin doluştuğu boş yerin kendisidir.

Freudçu Dokunuş

Matrix'in hatası herhalde en açık bir biçimde Neo'yu "O" [One] olarak atamasıdır. O kim? Toplumsal ilişkide böyle bir yer vardır. İlk olarak, Üst-Gönderen'in, sembolik otoritenin O'su. Toplumsal hayatın en korkunç biçiminde bile, toplama kaplarından sağ çıkanların hafızalarında değişmez bir şekilde, diğer bütün insanları yalnızca hayatta kalma egoist mücadelesine indirgeyen dayanılmaz şartların hengamesinde, mucizevi bir şekilde bir 'akıldışı' cömertlik ve vakarı muhafaza edip etrafına yayan bir O vardır. Lacan'cı terimlerle konuşursak, burada Y'a de l'Un işleviyle uğraşıyoruz: burada bile, hayatta kalmanın saf stratejisinin çerçevesindeki işbirliğine karşıt anlamda doğru toplumsal bağı tanımlayan asgari dayanışma desteği olarak hizmet etmiş bir O

vardır.

Buradaki iki özellik hayati bir önem arzeder. İlk olarak, bu birey her zaman o olarak algılanır (hiçbir zaman onlar değildir, sanki, görünmez bir gerekliliğe boyun eğer gibi, açıklanamaz dayanışma mucizesinin aşırılığı bir O'da cisimleşmek zorundadır); ikinci olarak asıl mesele bu O'nun ötekiler için ne yaptığı değil, onun insanlar arasında bizzat mevcut olmasıdır (ötekileri -çoğu zaman yalnızca hayatta kalma makinelerine indirgenmiş olsalar bile - hayatta kalmaya muktedir kılan, insan onurunu koruyan bir O'nun var olmasıdır). Bir açıdan [komedi programlarındaki] önceden kaydedilmiş kahkahalara benzer bir biçimde, burada Öteki'nin (O'nun) benim yerime, benim için benim onurumu kaybetmediği veya daha kesin bir dille dile getirirsek, kendi onurumu Öteki aracılığıyla alıkoyduğum kaydedilmiş bir onur vardır.

Genellikle, bu O çözüldüğünde veya sahte olduğu ortaya çıkarıldığında, diğer mahkûmlar hayatta kalma isteklerini yitirir ve kayıtsız yaşayan cesetler haline gelirler; paradoksal biçimde sırf hayatta kalmak için mücadele etmeye hazır olma durumu kendi istisnası tarafından, bu seviyeye indirgenememiş

bir O'nun var olduğu gerçeği tarafından ayakta tutulur; öyle ki bu istisna ortadan kalktığında, bizzat hayatta kalma savaşı gücünü kaybeder.

Bu, O'nun kendi 'gerçek' özelliklerinden hareketle tanımlanmadığı anlamına gelir (bu açıdan, onun gibi daha birçok birey olabilir veya o gerçekte çözülmüş, yani sahte ve yalnızca bu rolü oynayan biri olabilir). Onun istisnai rolü daha çok bir aktarımdır. O ötekiler tarafından kurulmuş (varsayılmış) yeri doldurur.

Oysa Matrix'teki O, gündelik gerçekliğimizin gerçek olmayıp yalnızca kodlanmış bir sanal evren olduğunu görebilen ve bu sayede kendini bağlayan kablolardan kurtulabilen, sanal dünyanın kurallarını değiştirip askıya alabilen (gökyüzünde uçabilen, mermileri havada durdurabilen ve benzeri) kişidir. Bu O'nun işlevinde hayati olan nokta onun gerçekliği fiilileştirme biçimidir. Gerçeklik kuralları askıya alınabilen veya en azından yeniden yazılabilen suni bir yapıdır -İşte burada O'nun gerçeğin direnişini askıya alabildiğine dair tam anlamıyla paranoyak bir nosyon yatar. ("Sert bir duvarın içinden geçebilirim, eğer gerçekten buna inanır..." birçoğumuz için yapılması imkansız olan, öznenin iradesinin yetersizliğine indirgenmiştir).

Film burada bile yeterince derine inemiyor. Neo'nun O olduğuna karar verecek olan Kahin'in bekleme odasındaki unutulmaz sahnede, yalnızca düşünce gücünü kullanarak bir kaşığı büken bir çocuk, şaşkın Neo'ya bunu yapmanın yolunun kendini kaşığı bükebileceğine inandırmaktan değil, fakat kaşığın var olmadığına inanmaktan geç... Peki bu kendi ne oluyor? Filmin Budist varsayım da, benim, yani kendimin, öznenin de var olmadığını kabul ederek bir adım öteye gitmesi gerekmez miydi?

Matrix'te yanlış olanın ne olduğunu daha kesin bir şekilde belirleyebilmek için basit teknolojik imkânsızlığı fanteziye ait hatadan ayırmak gerekir. Zaman yolculuğu (muhtemelen) imkansızdır; fakat fanteziye özgü senaryoları buna rağmen "doğru"dur, libidinal çıkmazları saflaştırma biçimleriyle. Sonuç olarak Matrix'in sorunu hilelerinin bilimsel saflığından kaynaklanmaz. Gerçeklikten SG'ye telefon yoluyla geçmek fikri mantıklıdır; çünkü kaçmak için tüm ihtiyaç duyduğumuz şey bir aralık veya deliktir.

Belki de tuvalet daha iyi bir çözüm olurdu. Tuvaletin sifonunu çektikten sonra dışkıların kaybolduğu yer, etkili bir biçimde, şeylerin içinde

kaybolduğu pre-ontolojik ve hayat öncesi dehşetengiz yüce Öte'nin metaforlardan biri değil mi?

Her ne kadar dışkılara ne olduğunu rasyonal anlamda bilsek de, imgelemdeki gizem var olmaya devam ediyor -bok gündelik gerçekliğimize uymayan bir aşırılık olmaya devam ediyor ve Lacan, bir hayvanın dışkılarıyla ne yapacağını bilemediği anda, bunların onun canını sıkan bir fazlalık haline geldiği anda hayvan olmaktan insan olmaya geçtiğimizi söylemekte haklıdır. Gerçek böylece tuvalet deliğinden tekrar ortaya çıkan korkunç-tiksinç şey değildir, fakat deliğin kendisi, başka bir varlıkbilimsel düzene geçiş hizmeti gören boşluk, gerçekliğimizin dışkılarımızın gündelik hayatımızın bir parçası olmayan alternatif bir boyutta gözden kaybolduğunu hayal etmemize/algılamamıza imkân tanıyarak- uzamını "büken" tuvalet deliğindeki [olup biteni saklayan] dirsektir.

Sorun fanteziye ait daha kökten bir tutarsızlıktır ki en belirgin biçimde Morpheus'un (Neo'nun O olduğuna inanan direnişçilerin Afro-Amerikan lideri) hala şaşkınlık içinde olan Neo'ya Matrix'in ne olduğunu açıklamaya çalışırken patlak verir. Morpheus sonuç olarak Matrix'i evrenin yapısında bir başarısızlığa bağlar.

Morpheus: O bütün hayatın boyunca taşıdığın duygudur. Dünyada bir şeylerin yanlış olduğu duygusu. Ne olduğunu bilmiyorsun, fakat oda, tıpkı seni çıldırtan beyindeki bir kıymık gibi... Matrix her yerdedir, her tarafımızda, hatta bizzat bu odada... O seni hakikate kör etmek için gözlerine bağlanan dünyadır. NEO: Hangi hakikate?

MORPHEUS: Senin bir köle olduğuna, Neo. Senin tıpkı diğer herkes gibi zincirlerle doğduğu... koklayamadığın, tadamadığın veya dokunamadığın bir hapishanede tutulduğuna. Zihnin için bir hapishane.

İşte burada film nihai tutarsızlığı ile karşı karşıya kalır: eksiklik/tutarsızlık/engel tecrübesinin gerçeklik olarak tecrübe ettiğimiz şeyin sahte bir gerçelik olduğu olgusuna kanıt teşkil etmesi beklenmektedir. Oysa filmin sonuna doğru Matrix'in Ajanı, Smith, bize farklı, daha Freudçu bir açıklama verir: İlk Matrix'in mükemmel insan dünyası olmak için tasarlanmış olduğunu biliyor muydun? Hiç kimsenin acı çekmediği, herkesin mutlu olduğu? Tam bir felaketti.

Hiç kimse programı kabul etmedi. Bütün ürünü [akü hizmeti gören insanları] yitirdik. Bazıları mükemmel dünyanızı tanımlayacak bir program diline sahip olmadığımızı iddia etti. Fakat ben, bir tür olarak insanlığın, gerçekliği acı çekme ve mutsuzluk olarak tarif ettiğine inanıyorum. Mükemmel dünya senin ilkel beyin kabuğunun sürekli uyanmaya çalıştığı bir düş dünyasıydı. İşte Matrix bu yüzden bu şekilde tasarlandı: medeniyetinizin doruğu.

Dünyamızın mükemmel olmayışı hem onun sanallığının hem de gerçekliğinin alametidir. Ajan Smith'in (sakın unutmayalım, ötekiler gibi bir insanoğlu değil, fakat bizzat Matrix'in (büyük Öteki'nin) doğrudan cisimleşmesidir. Onun verdiği derse göre, aşılamaz bir engel tecrübesinin biz insanlar için, bir şeyi gerçeklik olarak algılamak için -gerçeklik sürekli direnendir- olumlu bir şartıdır.

Malebranche Hollywood'ta

Başka bir tutarsızlık ölümle ilgili: Matrix tarafından düzenlenen SG'de ölen biri neden gerçekten ölür? Film bilgisizlik taraftan bir cevap sunuyor: "Neo: Matrix'te öldürülürsen burada da mı [sadece SG'de değil, bir de gerçek hayatta] ölüyorsun? Morpheus: Beden zihinsiz yaşayamaz." Bu çözümün mantığına göre, "gerçek" bedeniniz ancak zihninizle, içine gömüldüğünüz zihinsel evrenle birlikte iş görebilir. Öyleyse, eğer bir SG'de iseniz ve orada Öldürülürseniz, bu ölüm gerçek bedeninizi de etkiler... Bunun aşikar karşıt çözümü (sadece gerçeklikte öldürüldüğünüz zaman gerçekten ölürsünüz) de yine yetersiz kalmaktadır.

Buradaki bit yeniği şudur: Özne bütünüyle Matrix'in yönettiği SG'nin içine gömülmüş müdür, yoksa en azından şeylerin fiili durumlarından kuşkulanıyor mudur? Eğer ilk sorunun yanıtı evet ise, düşüşten önceki Adem'in durumuna basit bir çekilme bizi SG'nin içinde ölümsüz kılacaktır ve sonuç olarak, hali hasarda SG'nin içine tamamen gömülmekten azat edilmiş olan Neo, Matrix tarafından kontrol edilen SG'nin içinde meydana gelen Ajan Smith'le çarpışmalarından sağ

çıkmalıdır (mermileri durdurmaya muktedir olduğu gibi, vücudunda açılan yaralan hiç olmamış hale getirebilmelidir). Bu bizi Malebranche'ın

vesileciliğine [occasionalism] getirir. Nihai Matrix, Berkeley'in dünyayı zihninde taşıyan Tanrı'sından ziyade, Malebranche'ın vesileci Tanrı'sıdır.

Malebranche Sanal Gerçekliği açıklamak için bize hiç kuşkusuz en iyi kavramsal aygıtı sunan felsefecidir. Descartes'ın bir öğrencisi olan Malebranche, onun maddi ve tinsel töz, beden ve ruh arasındaki işbirliğini açıklayabilmek için bir kozalaksı bezeye yaptığı komik gönderimi bir kenara iter. Peki eğer bu ikisi arasında hiçbir temas yoksa, bir ruh nedensel olarak beden (aynı şekilde beden ruh) üzerinde eylemde bulunamıyorsa, bu durumda bunların işbirliğini nasıl açıklayacağız? İki şebeke (zihnimdeki fikirler ile bedensel karşılıklı-bağlılık) tümüyle birbirinden bağımsız olduğu için, geriye kalan tek çözüm, bir üçüncü gerçek Töz'ün (Tanrı) sürekli olarak bu ikisini koordine edip onlara ara bulucu -ve böylece tutarlılık temsilini sürdüren- olmasıdır.

Elimi kaldırmayı düşündüğüm zaman elim buna uygun bir şekilde kalkar, düşüncelerim elimin kalkmasına doğrudan değil "vesile" sebep olur. Doğrudan elime yönelmiş düşüncelerimi fark eden Tanrı, elimi buna uygun bir bir şekilde kaldırmaya yol açacak öteki, maddi, sebepsel zincire hareket verir. Eğer "Tanrı" yerine, büyük Öteki'ni, sembolik düzeni koyarsak, Lacan'ın duruşundaki vesileciliğe yakınlığı görürüz. Lacan'ın "Televizyon" çalışmasında Aristoteles'e yönelik polemiğinde dile getirdiği gibi, büyük Öteki kendini her zaman beden ve ruh arasına yerleştirdiği için, bu ikisi arasındaki ilişki hiçbir zaman doğrudan değildir.

Vesilecillik, böylece, aslında "göndergenin rastlantısallığı", fikirler şebekesi ile bedensel (gerçek) nedensellik şebekesi arasındaki mesafe, iki şebekenin -bir elma ısırdığımda ruhumun bir haz duyumu tecrübe etmesini sağlayacak şekilde- işbirliğini sağlayan büyük Öteki olduğu gerçeğine bir addır. Beden ve ruh arasındaki bu aynı uzaklık, güneşin tekrar doğmasını temin etmek için insan kurban törenlerini örgütleyen antik Aztek rahibin de hedefiydi. Buradaki insan kurban etme Tanrı'ya, bedensel zorunluluk ile sembolik olayların rapdetilmesi arasındaki işbirliğini sürdürmesi için bir yakarıştır. Aztek rahibin kurban töreni her ne kadar 'akıldışı' görünse de, onun temel varsayımı beden ile ruh arasındaki ilişkinin doğrudan olduğunu söyleyen bizim basmakalıp sezgimizden çok daha derindir: bir elma ısırdığım zaman haz duyumu tecrübe etmem benim için 'doğal'dır; burada büyük Öteki'nin,

gerçeklik ile onun zihinsel tecrübesi arasındaki işbirliğini sağlayan arabulucu rolü gözden yitirilir.

Acaba bizim Sanal Gerçekliğin içine girmemiz de böyle değil mi? Elimi sanal mekanda bulunan bir nesneyi itmek için kaldırdığımda, bu nesne buna uygun bir biçimde hareket eder, elbette nesnenin yer değiştirmesine doğrudan elimin sebep olduğu benim yanılsamamdır gömülmüşlüğüm içinde, bilgisayarlaştırılmış işbirliğinin vesilecilikte iki yapı arasındaki işbirliğini garanti eden Tanrı rolüne benzeyen karmaşık mekanizmasını ihmal etmişimdir.

Birçok asansörde bulunan "Kapıyı kapat" düğmesinin sahte bir düğme olduğu, oraya insanlara da asansör seyahatine bir şekilde katıldıkları ve katkıda bulundukları izlenimini yaratmak için konmuş olduğu çok iyi bilinir; kapı bu düğmeye bastığınız zaman, "Kapıyı kapat" düğmesine basarak süreci "hızlandırmaya" kalkmadan doğrudan gideceğiniz katın düğmesine bastığınız zamankine tam olarak eşit sürede kapanır. Sahte katılıma dair bu aşın ve keskin örnek, bireylerin bizim "postmodern" siyasi süreçlere katılımına çok iyi bir metafor sağlar.

Üstelik bu en katıksız vesileciliktir: Malebranche'a göre biz sürekli bu tür düğmelere basarız, her ne kadar kapının kapanmasının düğmeye basmamızın bir sonucu olduğuna inansak da, onları ve takip eden olayı (kapının kapanmasını) koordine eden Tanrı'nın arkası kesilmeyen faaliyetidir.

Bu sebeple siberuzamın hayatlarımızı nasıl etkileyeceği köklü müphemliği açık bırakmak hayati bir önem arz eder. bu söz konusu teknolojiye değil, fakat toplumsal söze [inscription] bağlıdır. Siber-uzam'a gömülmek bedensel tecrübemizi şiddetlendirebilir (yeni duyarlılık, daha fazla organı olan yeni bir beden, yeni cinsiyetler...), fakat aynı zamanda siberuzamı yönetmen makineyi idare eden kişi için (sanal) bedenimizi, onun hâkimiyetini -hiç kimsenin bundan sonra kendi bedenine "benim" diyemeyeceği şekilde- elimizden alarak çalma olanağını da açar.

Burada karşılaşmış olduğumuz şey, arabulucu nosyonunun kurucu müphemliğidir. Bu nosyon orijinal olarak bir öznenin doğrudan ve vazgeçilmez karar alma hakkından soyulmasını işaret ediyordu. Siyasi

arabuluculuğun büyük ustası, fethedilmiş hükümdarları, hiçbir şekilde onu kullanacak durumda olmadıkları bir görünüşte güç ile başbaşa bırakan Napolyon'dur. Daha genel bir ölçekte, hükümdarın "arabuluculuğu"nun anayasal bir monarşiyi işaret ettiği söylenebilir: bu sistemde hükümdar, içeriği seçimle gelen hükümet tarafından belirlenmiş fermanları imzalamanın katıksız bir biçimde "i"leri düzeltmek gibi içi boş bir jestine ve böylece fermanların üzerindeki yürütme gücünü teyit etmeye indirgenmiştir. Bu "i"leri düzeltme işi, özne'nin algılanamaz bir şekilde giderek daha fazla medyatize edildiği, güçlerinden [arttığı sahte kılığının altında] soyulduğu, gündelik hayatın aşamalı olarak bilgisayarlaştırması için de geçerli değil mi? Bedenimiz medyatize edildiğinde (elektronik medyanın şebekesine tutsak olduğunda), eş-zamanlı olarak kökten "proleterleştirme" tehlikesine maruz kalır: kişisel tecrübem bile mekanik Öteki tarafından çalınabilir, değiştirilebilir ve düzenlenebilir olduğu için özne potansiyel olarak sadece dolar işaretlerine indirgenmiştir. Burada yine, kökten sanallaştırmanın bilgisayarlara, Malebranche'ın vesileciliğinde Tanrı'ya ait olan konumu bahşetmiş olduğunu görebiliriz. Bilgisayar (sanal gerçeklikte) zihnim ve kaslarımın hareketleri (olarak tecrübe ettiğim şey) arasındaki ilişkiyi koordine ettiği için, yoldan çıkıp zihnim ve bedensel deneyimim arasındaki ilişkinin koordinasyonunu bozarak bir Kötü Tanrı gibi davranmaya başladığını hayal edebilirim. Eğer elimi kaldırmak için beynime gönderdiğim sinyaller sanal gerçeklik tarafından kesintiye uğratılır ve hatta tersine çevri-lirse, bedenimi "benim" olarak algıladığım en kökten tecrübemin altı oyulur.

Öyle görünüyor ki siberuzam, hatıraları Freud tarafından analiz edilen Alman yargıç Schreber'in paranoyak fantazisini geliştiriyor. "Kablolu evren" ancak Schreber'in insan oğlunu kutsal ışınlarla doğrudan kontrol eden Tanrı halüsinasyonuyla çakıştığı ölçüde psikotik bir fantezidir.

Başka bir deyişle, büyük Öteki'nin bilgisayarda cisimleştirilmesi kablolu evrenin içkin paranoyak boyutunu açıklamaz mı? Veya, yine başka bir şekilde dile getirirsek, ortak nokta şu ki, siberuzamda bir bilgisayara bilinç yükleyebilmek insanları bedenlerinden kurtarıyorsa, makineleri de insanlardan kurtarır.

Temel Fanteziyi Sahnelemek

Son tutarsızlık Neo tarafından son sahnede ilan edilen müphem özgürlük statüsüyle ilgilidir. Neo'nun müdahelesinin bir sonucu olarak, Matrix'te bir SİSTEM HATASI yaşanır, bu sırada Neo, Matrix'in zincirlerinden kendilerini nasıl kurtaracaklarını öğretecek Kurtarıcı olarak Matrix'te tutsak olan insanlara seslenir: fiziksel yasaları delebilecek, metalleri eğebilecek, gökyüzünde uçabilecekler... Ne var ki, bütün bu "mucizeler" ancak Matrix tarafından sürdürülen SG'nin içinde kalınırsa mümkündür ve sadece kurallarını delmek ve değiştirmekle ilgilidir. Matrix'in köleleri olma statümüz hiç değişmemiş, yalnızca hapishane koşullan iyileştirilmiştir; peki o zaman Matrix'ten çıkmaya ve yok edilmiş dünya yüzeyinde mutsuz yaratıklar olarak "gerçek gerçekliğe" girmeye ne oldu?

Adornocu bir açıdan bu tutarsızlıkların filmin hakikat anları olduğu iddia edilebilir: geç kapitalist toplumsal tecrübemizin, acı ve gerçeklik (haz ilkesinin saltanatını bozan ilke olarak gerçeklik), özgürlük ve sistem (özgürlük ancak onun tam gelişmesini engelleyen bir sistem içinde mümkündür) gibi temel varlıkbilimsel çiftleri ilgilendiren uzlaşmaz çatışmalarını işaret etmektedirler. Bununla birlikte filmin gerçek gücü tamamen farklı bir düzeyden gelmektedir. Yıllar öncesine ait Zeardoz veya Lagon'un Kaçışı gibi bilim kurgu dizileri, bugünün postmodern durumunu önceden görmüşlerdir: Steril edilmiş bir alanda yaşayan yalıtılmış insanlar, maddi çürümenin gerçek dünyasını tecrübe etmek isterler. Postmodernizme kadar, ütopya gerçek tarihsel zamandan kurtulup zamansız bir Ötekiliğe gitme çabasıydı. "Tarihin sonu"yla geçmişin dijital belleklerde tümüyle mevcut olmasının postmodern kesişmesi, günümüzde, zamansız ütopyayı gündelik ideolojik tecrübe olarak yaşamamıza sebep olmuştur. Ütopya Tarih'in Gerçek'liğine, belleğe, gerçek geçmişin izlerine ve çevremizi saran kapalı kubbeden kurtulup ham gerçekliğin kokusuna ve çürümesine arzu duyma haline gelmiştir. Matrix filminin kurgusu, filmin sonunda bir yön değiştirme daha yaşar ve ütopya ile ters-ütopyayı birleştirerek ters döner: içinde yaşadığımız gerçeklik, Matrix tarafından sahnelenen zamansız ütopya yerli yerindedir; öyle ki etkili bir şekilde Matrix'e enerji temin eden edilgen birer aküye indirgenebiliriz.

Bu yüzden filmin kendine özgü etkisi onun merkezi tezinden çok (gerçeklik olarak tecrübe ettiğimiz şey, zihinlerimize bağlanmış bir Mega-bilgisayar olan Matrix'in ürettiği sanal bir gerçekliktir), onun merkezi imgesinden,

milyonlarca insanın tüpler içinde edilgen bir biçimde yatarak Matrix'e enerji temin etmesinden gelir. Bu yüzden Matrix'in kontrol ettiği sanal gerçeklikten uyandıklarında, bu uyanma dış gerçekliğin geniş alanına bir açılma değil, her birimizin doğum öncesi sıvı içinde ceninsi organizmalar olarak yaşadığımız bu kapanımın korkunç ilk farkına varılmasıdır. Bu mutlak edilgenlik, bilinçli tecrübemizi etkin, kendi kendini gerçekleştiren özneler olarak sürdüren, ipotek altına alınmış fantezidir. Nihayetinde hayat özümüzü bizler birer yaşayan aküymüşüz gibi söküp alan Öteki'nin (Matrix'in) jouissance aracı olduğumuz nosyonu, mutlak sapık fantezidir.

İşte burada bu aygıtın gerçek libidinal gizemi yatar. Matrix neden insan enerjisine ihtiyaç duyuyor? Tümüyle enerji açısından baktığımız zaman, bu, elbette anlamsızdır. Matrix kolayca, milyonlarca insan için koordine edilen aşın derecede karmaşık bir sanal gerçeklik idaresini gerektirmeyen, daha güvenilir bir enerji kaynağı bulabilirdi. Burada başka bir soru daha göze çarpıyor. Matrix neden her bir bireyi kendi tekbenci yapay evrenine gark etmiyor? Bütün insanlık tek sanal evreni yaşasın diye programlan koordine etmeyle işleri neden daha karmaşık hale getirsin? Buna verilebilecek tek yanıt Matrix'in insanların jouissance ile beslendiğidir: işte yine büyük Öteki'nin sürekli bir jouissance akışına ihtiyaç duyduğuna dair Lacan'cı teze geliyoruz. İşte film tarafından sunulan eşya durumunu bu şekilde ters çevirmemiz gerekiyor. Filmin gerçek durumumuza uyanmamıza dair betimi, kendinin tam zıttı, varlığımızı koruyan çok temel bir fantezidir.

Sapıklık ile siberuzam arasında kurulan bağlantı bugün artık çok yaygındır. Standart bakış açısına göre, sapık senaryo "iğdiş edilmenin inkârı"nı sahneler.

Sapıklık "ölüm ve cinsellik" motifine, ahlaklılık ve cinsiyet farkının sürekli empoze edilmesi tehdidine karşı bir savunma olarak görülebilir. Sapığın içinde yaşadığı evren, tıpkı çizgifilmlerde olduğu gibi bir insanın bütün iğdiş edilmelerden paçayı kurtardığı, yetişkin cinselliğin çocuksu bir oyuna indirgendiği, bir insanın ölmeye ya da cinsiyetlerden birini seçmeye zorlanmadığı bir evrendir. Bu haliyle sapığın evreni, katıksız sembolik düzenin, göndergelerin, insanın ölümlülüğü Gerçek'iyle sınırlanmadan serbestçe kendi oyunun oynadığı bir evrendir.

İlk bakışta, bizim siberuzam tecrübemizin bu evrene uyduğu düşünülebilir: Siberuzam Gerçek'in atılığıyla engellenmemiş, sadece bizim koyduğumuz kurallarla sınırlı bir evren değil miydi? Matrix'teki Sanal Gerçeklik'te aynı değil mi?

İçinde yaşadığımız 'gerçeklik' değiştirilemez karakterini yitiriyor; bir insanın iradesi yeterince güçlüyse değiştirebileceği (Matrix tarafından empoze edilen) olumsal kuralların yürürlükte olduğu bir alan haline geliyor... Ne var ki, Lacan'a göre bu standart bakış açısının hesaba katmadığı şey, Öteki ile sapıklıktaki jouissance arasındaki nevi şahsına münhasır ilişkidir. Bu, tam olarak, ne demek?

Aydınlanma'nın Diyalektiği kitabının sonuna Adtorno ve Horkheimer'ın yaptığı alımlılardan biri 19. yüzyıl psikologu olan Fransız Flourens'in kloroformla tıbbi anesteziye karşı geliştirdiği savdır. Flourens anestetik maddelerin sadece beynin hafıza bölümünde etkili olduğunun kanıtlanabileceğini söyler.

Kısaca, ameliyat masasında canlı canlı kesilir, korkunç acılar hisseder, fakat uyandıktan sonra olanları hatırlamayız... Adorno ve Horkheimer için bu, elbette, kendinde doğanın bastırılmasına dayanan Aklın kaderine dair çok iyi bir metafor sağlar: beden, öznedeki doğa, tümüyle acıyı hisseder, öznenin hiçbir şey hatırlamamasının sebebi bastırmadır. Burada doğanın hâkimiyetimizden aldığı eksiksiz intikam yatar: bilmeden, kendi kendimizin kurbanı olur, kendimizi canlı canlı keseriz... Acaba bunu, iç-edilgenliğin, dünyaya etkin müdahelemizin bedelini ödediğimiz, mükemmel fantezi senaryosu olarak okuyamaz mıyız? Bu fantestik destek olmadan, bütünüyle Öteki tarafından yönlendirilen Öteki Sahnesi olmadan, özgür, etkin bir amil düşünülemez. Bir sado-mazoşist bu acı çekmeyi Varlık'a ulaşmanın bir yolu olarak isteyerek benimser.

Bu söylediklerimizden sonra, Hitler'in biyografi yazarlarının, onun, 1931 yılında Hitler'in Mühich'teki dairesinde ölü bulunan yeğeni Geli Raubel'le ilişkisine dair saplantılarını daha kolay açıklayabiliriz. Sanki Hitler'in cinsel sapıklığı onun kamusal kişiliğini açıklayacak fanteziye ait bir destek gibidir. Otto Starsser'in yazdığı biçimiyle senaryo şöyle bir şey.

Hitler ona elbiselerini çıkarttırırdı. Yere uzanır ve onun yüzüne çömelmesini isterdi. Burada onu yakından incelerdi; bu onu çok heyecanlandırdı. Heyecanı doruk noktasına ulaştığında kızdan yüzüne işemesini isterdi. İşte Hitler'e zevkini veren şey buydu.

Burada hayati bir öneme sahip olan şey, Hitlerin bu senaryodaki onu çılgınca yıkıcı kamu siyasetine iten fanteziye ait destek olarak mutlak edilgenliğidir -

Elbette Geli bu ritüellerden tiksiniyordu ve çaresiz durumdaydı.

İşte burada Matrix'in gerçek içgörüsü yatıyor: sapıklığın iki karşıt kutbunu bir arada sergilemek: bir yanda gerçekliğin delinebilir olumsal kurallarla yönetilen bir sanal alana indirgenmesi, öte yanda bu özgürlüğün gizlenmiş hakikatinin, öznenin indirgenmesinin son derece araçsallaştırılmış edilgenliğe indirgenmesi.

Katkıda Bulunanlar

DANIEL BARWICK Alfred Devlet Universitesi'nde Yardımcı Felsefe Profesörüdür.

Intentional Implications adlı kitaba ve sayısız makaleye imza atmıştır. Barwick ahlak, metafizik ve genel eğitim değerlendirmesi dersleri vermektedir.

Öğrencileri onun öğretim biçimini şu şekilde tarif etmektedir: "Ne olduğunu bilmiyorsunuz ama, orada, sizi çıldırdan, beyindeki bir kıymık gibi."

GREGORY BASSHAM Pennsylvania'daki King's Universitesi'nde Yardıma Felsefe Profesörüdür. Original Intent ve The Canstruction kitabının yazan ve Critical Thinking: A Student's Introductian kitabının iki yazarından biridir. Greg Reforme edilmiş epistemoloji ve hukuk felsefesi üzerinde çeşidi anlaşılmaz dergilerde makaleler yayınlamaktadır. Bili Iroin'e Rob Zombie'yi kendisiyle tanıştırdığı için teşekkür ediyor.

MICHAEL BRANNIGAN bir Felsefe Profesörü ve Pennsylvania, Pittsburgh'taki La Roche Universitesi'nde Felsefe Bölüm Başkanıdır. Aynca

üniversitenin Ahlak Araştırmaları Merkezi'nin müdürüdür. Asya felsefesi ve ahlakı üzerine sayısız makalelerinin haricinde, The Phase of Wisdam. The Philosophies of lndia, Chine, and Japon ve Striking a Balance: A Primer on Traditional Asian Va-lues kitaplarının yazandır. Eskimo karda yuvarlanma tekniği dersleri alırken, henüz kayak diye bir şeyin olmadığı gerçeğini keşfetmekten çok uzak olduğunu anlamıştır.

MARTIN A. DANAHAY Arlington'daki Texas Universitesi'nde İngilizce Profesörüdür.

Viktoryen kültür ve edebiyat, çağdaş otobiyografi, baskı ve direnme konularında sayısız makale yayınlamıştır. YZ makinelerinin bütün insanları neden hâlâ birer profesör haline getiremediğini anlamamaktadır; Neo'nun tek bir hap atarak öğrendiğini öğrenmek için yüzlerce makale ve kitap okumayı ilkel bulmaktadır.

GERALD J. ERION Mediaille Universitesi'nde Yardımcı Felsefe Profesörüdür. Zihin ve ahlak felsefesi üzerine makaleler yazmıştır. Otorite sorunu vardır. Kendinin özel olduğuna ve kuralların onun için geçerli olmadığına inanıyor. Kuşkusuz hata ediyor.

CYNTHIA FREELAND Houston Universitesi'nde Felsefe Profesörüdür. The Naked and the Undead: Evil and the Appeal of Home (Westview, 1999) ve But Is it Art!1 (Oxford, 2001) kitaplarının yazarı, Feminist Interpretations o/Aristotle (Penn State, 1998) ve (Thomas Wartenberg'le birlikte) Philosophy and Film (Routledge, 1995) kitapların editörüdür. Ve ona Kahin'in kurabiye tarifini getirecek olanlara ödül vaat etmektedir.

JORGE J. E. GRACIA, Buffelo'daki New York Devlet Üniversitesi'nde Felsefe Profesörü. En son çıkardığı kitaplar: Hoıv Can We Knotv What God Means (2001); Hispanic Latino Identity (2000); Metapbysics and Its Task (1999); Texts (1996) ve Tbeory qfTextuality (1995). Onu harekete geçiren bir soru. Onu buraya getiren bir soru.

CHARLES L. GRISTOLD, JR. Boston Üniversitesi'nde Felsefe Profesörü. Self-Knowledge in Plato's Phaectrus (Yale, 1986; reprinted by Penn'State Press, 1996), Adam Smitb and the Virtues ofEnligbtment (Cambridge, 1999), kitaplarının yazan ve Platonic Writings/Platonic Readings

(Roudedge, 1988; reprinted by Penn State Press, 2000. Bir Ajan gördü mü hemen tanıyabiliyor.

THOMAS S. HIBBS, Boston Üniversitesi'nde Yardımcı Felsefe Profesörü. Son kitabı Virtue's Splendor: Wisdom, Prudence and Good Life (Fordham University Press, 2001). Shows About Nothing: Nihilism in Popular Culturefrom the Exorcist to Seinfeld ve Buffy the Vampire Slayer makaleleri arasında. Hibbs izleme cihazından umutsuzca kurtulmaya çalışıyor.

JASON HOLT, Manitoba Üniversitesi'nde felsefe hocası. Çeşidi felsefi konularda birçok akademik ve popüler metinleri var. Körlük ve bilincin doğası üzerine bir monografisi yayın aşamasındadır ve Fragment of a Blues (2001) adlı romanın yazandır. Kendini sıkıcı sansa da çok eğlenceli birisi.

WILLAM IRWIN, Pennsylvania King Üniversitesi'nde Felsefe Profesörü. Intentionalist Interpretation: A Philosophical Explanation and Defense (1999) ve Critical Thinking: An Introduction (2001) kitabının ortak yazarı. Seinfeld and Philosophy (2000) ve The Death and Resurrection of the Author? (2002) adlı kitapların editörü. Bill'öteki hayatında "Kurabiye Canavarı" lakabıyla Hacker ve bu ülkedeki bütün internet yasalarını çiğnemiş durumda.

DEBORAH KNIGHT, Kanada, Kingston, Queen Üniversitesi'nde Felsefe Profesörü.

Son yayınları Simpsons'tan Borges'e. Eco'ya ve Calvino'ya devasa bir alanı içeriyor. Boş zamanlarında Helikopterle akrobasi çalışmaları yapıyor.

CAROLYN KORSMEYER, Buffalo'daki New York Devlet Üniversitesi'nde Felsefe Profesörü. Estetik ve sanat felsefesi, feminist felsefe ve duygu kuramı alanlarında yazıyor; şu anda tiksintiyle uğraşıyor. En son kitabı Making Sense of Taste: Food and Philosopy (Cornell University Press, 1999). Neo ile Trinity'nin siyah deriden kıyafetlerini Kung-Fu salaklığıyla mahvetmekten korkamayacak kadar aç olduklarını ileri sürüyor.

JAMES LAWLER, Bufelo'daki New York Devlet Üniversitesi'nde Felsefe Profesörü.

The Existentialist Manâsm of Jean-Paul Sartre, ve IQ Heritability, and Racism kitaplarının yazarı. Dialectics of the USA Constitution: Selected Writings of Mitchell Franklin kitabının yazan. Kant, Hegel ve Marks üzerine makaleler yazıyor. Önceki hayatıda da doğruyu öğretmiş.

GEORGE McKNIGHT, Ottawa, Carieton Üniversitesi Sanat ve Kültür Araştırmaları Okurunda Film Araştırmaları Bölümünde Profesör. En son olarak Agent of Challenge and Defîance: The Films of Ken Loach kitabının editörü. Deborah Knight ile birlikte Suspens and üs Loach, in Hitchcock kitabını yazan. En büyük hayali bir yemek kitabı yazmak.

JENNIFER L. MCMAHON, Centre Üniversitesinde Felsefe Profesörü, Sartre, Doğu Felsfesi ve Estetik konularında makaleleri var. Her ne kadar bir etyemez olsa da, sanal bir bifteğe hayır demeyeceğini söylüyor.

DAVID MITSUO NIXON, Seattle, Washington Üniversitesi'nde öğretim görevlisi.

Algılamanın epistemolojisi üzerine olan tezini bitirmekle uğraşıyor. 2000

yılında David "Matrix'in Felsefesi" adlı bir ders başlatıp öğretti. Bu ders boyunca öğrenciler filmin çeşidi felsefi temalarını inceledi. David gözleri bozuk olduğu için yanlışlıkla mavi hapı seçenlerden.

DAVID R1EDER, Arlington, Texas Üniversitesi'nde İngilizce Bölümü'nde Weightless Writing: Rhetoric and Writing in an Age ofBlur tezini yazıyor. Enculturation: A Journal of Rhetoric, Writing and Culture'un iki editöründen biri. Ayrıca bir internet gazetesinde The Writing Instructor sütununun yazan. David kaşık diye bir şey olmadığını biliyor.

JONATHAN J. SANFORD, Steubenville'de Fransisken Universitesi'nde Felsefe Profesörü. Antik ve Ortaçağ felsefesine dair makaleler yayınladı. Categories Old and Neut (Catholic University of America Press) kitabına editörlük yapa. Sigorta numarası var, vergilerini ödüyor ve ev sahibesine çöpü taşımasında yardım ediyor.

THEODORE SCHICK, JR. Muhlenber Universitesi'nde Felsefe Profesörü. How to Think About Weird Things (McGraw-Hill) ve Doing Pbilosopby (McGraw-Hill) kitabının iki yazarından (diğeri Lewis Vaughn)-biri. Son çıkardığı kitap: Readings in Pbilosopby of Science: Fram Positivism to Postmodernism (McGraw-Hill). Ted kaşıkları tek eliyle bükebiliyor.

BARRY SMITH, Buffalo'daki Devlet Universitesi'nde Felsefe Profesörü ve Monist dergisini editörü. Son çalışmaları arasında "True Grid", "The Metaphysics of Real Estate", "The Chinese Rune Argument", "The Cognitive Theory of War", "The Last Days of the Human Race" ve "The Worst Cognitive Performance in History"

makaleleri var. Profesör Smith Almanya'daki Alexander von Humboldt Vakfı'ndan bugüne kadar bir felsefeciye verilen en yüksek para olan iki milyon dolarlık ödülü aldı. Bu ödülün öncesinde bir restoranda geçen bir buluşmaya dair sorular sorulduğunda: "Hiçbir şey hatırlamıyorum, anlıyor musun, hiçbir şey," diye cevap veriyor.

DAVID WEBERMAN, Georgia, Atlanta'da Gerorgia Devlet Universitesi'nde Felsefe Profesörü. Münich Üniversitesi ve Kolombiya Universitesi'nde çalışmalar yaptı.

En son bir telefon kulübesinde görülmüş.

SARAH E. WONTH, Greenville SC'deki Furman Universitesi'nde Felsefe Profesörü.

Estetik alanındaki ilk çalışmaları/OMR/ of Aesthetics and An Critism. British Journal of Aesthetics ve Journal of Aesthetics dergilerinde yayınlandı. Sarah Wachowski kardeşlerin Trinity karakterine onu bir model olarak kullanmak için kendisinden izin istemelerinden çok mutlu.

SLAVOJ ZIZEK, Liublijana Universitesi'nde Felsefe Profesörü. Slovenya Cumhur Başkanlığı Seçimleri Adayı. Son yayınlan şunlar: On Belief (2001), ne Fright of Real Tears (2001), Did Someboy Say totalitarianism? (2001). The Fragile Absotute veya Why the Christian Legacy is Worth Fighting For (2000). İngilizce aksanı yüzünden birçok insan onun gey olduğunu düşünüyor.

BİTTİ